DO WYGRANIA: **CD-ROM** ★ GRA **THE 7TH GUEST** ★ KONSOLA **LYNX**

KONKURSY

Gry Komputerowe

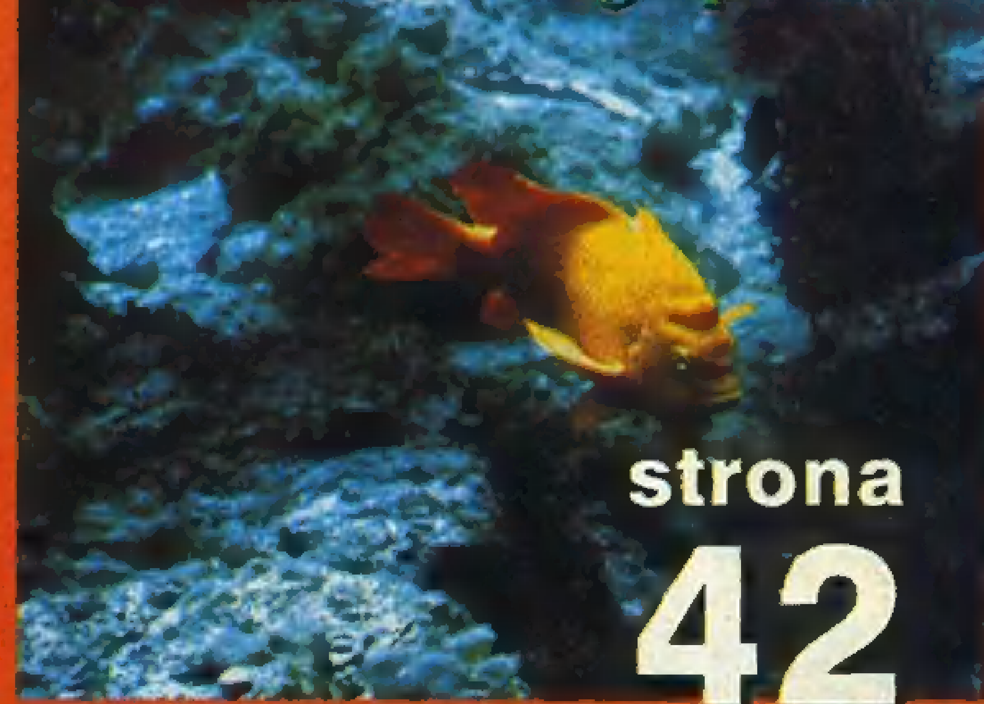
numer 10/94 (9) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 18.000 zł

10/94
PAŹDZIERNIK

ISHAR 3

UNIVERSE

SETTLERS



Sensacyjne Doniesienia z Europejskich i Amerykańskich

Targów Gier



NEWS





SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (IV kwartał)

Należność (3 x 18.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 sierpnia 1994 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

Dopiero teraz na PC

COOL SPOT

Początkowo „Cool Spot" dostępny był tylko na różne konsole, teraz jest już w wersji na Amisię, a niedawno ukazał się nawet na PC–ta. Trzeba przyznać, że ta ostatnia odmiana wygląda zdecydowanie najgorzej, ale cóż – PC–et to nie Amiga, a Amiga to nie PC–et.

Opisywana gierka to oczywiście kolejna platformówka, której bohaterem jest czerwona kropka w ciemnych słonecznych cynglach a la M.C.Hammer i śmierdzących adidaskach a la Axl Rose. Kulka łazi sobie po plaży i innych podejrzanych okolicach w poszukiwaniu... hhhhmmm... innych czerwonych kulek.

Aby przejść do następnego poziomu, trzeba uzbierać określoną liczbę takich właśnie kuleczek. Nie będzie to zadanie trudne, chociaż zewsząd nadbiegają różne, różniaste potworki, po to tylko, by nas wyeliminować. Głupota???? No, można jeszcze, jakoś w to zagrać...

★ **Amiga, PC, Nintendo**



SOCCER KID

Świetna zręcznościówka (skończyłem ze trzy razy). Sterujesz dzieciakiem z piłką, przyszłym następcą Marradony. Ta piłka, to twoja jedyna broń. Dzięki niej możesz eliminować kolejne potwory. Masz do przejścia w sumie 15 etapów, które są zresztą podzielone na co najmniej 2 poziomy. Znakomity dźwięk zmieniający się na każdej planszy, nowe potwory, zdradliwe pułapki i to wszystko za sprawą firmy Krisalis. Gierka, choć w trochę zmienionej wersji, znana jest już od przeszło roku na Amigę. Teraz powstała na PC–ta i dobrze. Polecam!

★ **Amiga, PC**



BRUDAL BADDLE

Chyba gorszej bijatyki nikt jeszcze nie wymyślił. Grafika cienka, dźwięk do kitu, a ogólna grywalność nie warta nawet tej jednej dyskietki. Chłam jakich mało.

★ **PC**



Jazz

Kolejna zręcznościówka firmy Epic Megagames. Ot, zamieniasz się w walecznego królika i masz do przejścia 6 etapów. Kolorowa grafika, szybka dynamiczna akcja i duża grywalność to niewątpliwe atuty tej gry.

★ **PC**



OD REDAKCJI

Świat gna do przodu jak oszalały, trzeba więc podążać wraz z nim. Jedną z najdynamiczniej rozwijających się gałęzi show biznesu są gry komputerowe. Postęp w tej dziedzinie jest wręcz oszałamiający. Zewsząd otrzymujemy informacje o premierach nowych urządzeń powstałych z myślą o maniakach gier komputerowych. „Środek ciężkości" przesunął się już z komputerów domowych na rzecz różnego rodzaju konsol do gier wideo. A nie są to już zwykłe elektroniczne zabawki, a maszynki o niespotykanych dotychczas możliwościach. Przykładem może być tutaj najnowsza konsola firmy Atari – „Jaguar", której konstrukcja została oparta na 64–bitowym (!) procesorze RISC. Jak twierdzą jej producenci, udało im się stworzyć konsolę do gier o możliwościach zbliżonych do nowoczesnych komputerów z procesorem Power PC.

Wiele ciekawych rzeczy dzieje się więc zarówno w sprzęcie, jak również w oprogramowaniu. Niejako obok przebiega rewolucja CD – nowe, tanie napędy i nowe, coraz lepsze gierki i nie tylko. Aby to wszystko ogarnąć i jak najlepiej służyć Czytelnikom, musieliśmy podjąć odpowiednie kroki w celu zmiany formuły naszego pisma. Mamy ambicję być najlepszym polskim miesięcznikiem o grach komputerowych, ale jak widzicie, sama formuła „gry komputerowe" stale się rozrasta. Wiem, że czytują nas posiadacze Segi, Game Boya, CD32 i tradycyjnie już PC i Amigi. Próba przeważenia z ilością materiałów na rzecz jednej ze stron, kończy się zawsze tak samo – „o.p.r.d". Gdy w numerach 4/94 i 5/94 najwięcej uwagi poświęciliśmy CD–ROMom, rozpętała się prawdziwa burza. Przy czym, tyle samo było „za", ile „przeciw". Jednak Ci ustawieni na „anty" byli, na tyle niewybredni w słowach i zachowaniach, że w trosce o nasze życie i zdrowie postanowiliśmy spasować. Jednak gorące przyjęcie ze strony zwolenników CD, skłoniło nas do uszanowania ich woli i... wydania nowego czasopisma – zainteresowanych odsyłam do specjalnej wkładki „MULTIMEDIA", która znajduje się w tym numerze. Tak więc „Gry Komputerowe" zachowają chwilowo status quo, ale dzięki temu, że zyskaliśmy dodatkowe 16 stron, będziemy je mogli odpowiednio wykorzystać serwując Wam: więcej nowości, więcej ciekawostek, więcej zapowiedzi, więcej o konsolach, więcej o Amidze, więcej o PC, więcej o...

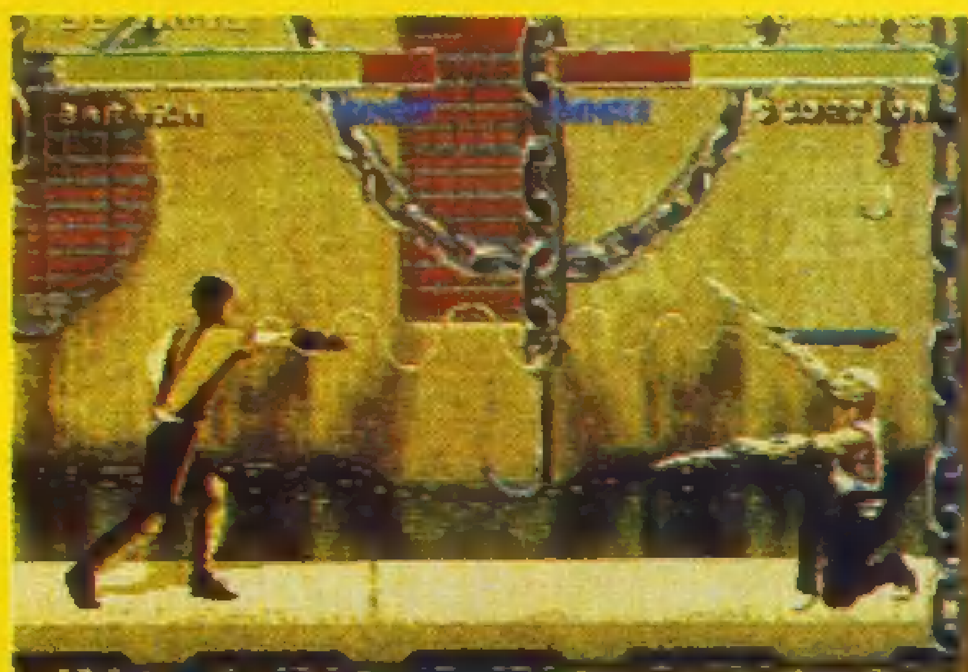
Marek Suchocki

ŚMIERTELNA WALKA II

Już jest! Niemożliwe! Na Peceta czy na Amisię? – no gadaj szybko! Tym razem te dwa zwaśnione obozy pogodziły konsole, które ostatnio rosną w siłę. Niedawno z wielkim hukiem wdarł się na rynek gier wideo, odświeżony „Mortal Kombat". AAAggghhh! Co to było? Nic takiego, normalka – chrzęst łamanych kości, jęki dobijanych przeciwników. Wszystko już było, choć autorzy pokusili się o dodanie kilku wymyślnych ciosów, a właściwie broni i to dość mocno fantastycznych. Śmigają więc jakieś ogniste kule, promienie śmierci i inne dyrdymały nie wyłączając ognistych podmuchów czy też promieni wyrzucanych na wzór Godzilli wprost z gęby. Bajera! „Mortal Kombat II" jest równie krwawy i okrutny, jak część pierwsza, a może jeszcze bardziej...

Narazie na spotkanie z Sub–Zero, Liu Kangiem, Kung Lao, Kitaną, Mileeną lub Shan Tsungiem (ten ścina łby niczym makówki) mają posiadacze maszynek typu SNES, Genesis, Game Gear, Game Boy i Sega Mega Drive. Na swoją kolejkę będą musieli zaczekać Pecetowcy i Amigowcy.

★ PC







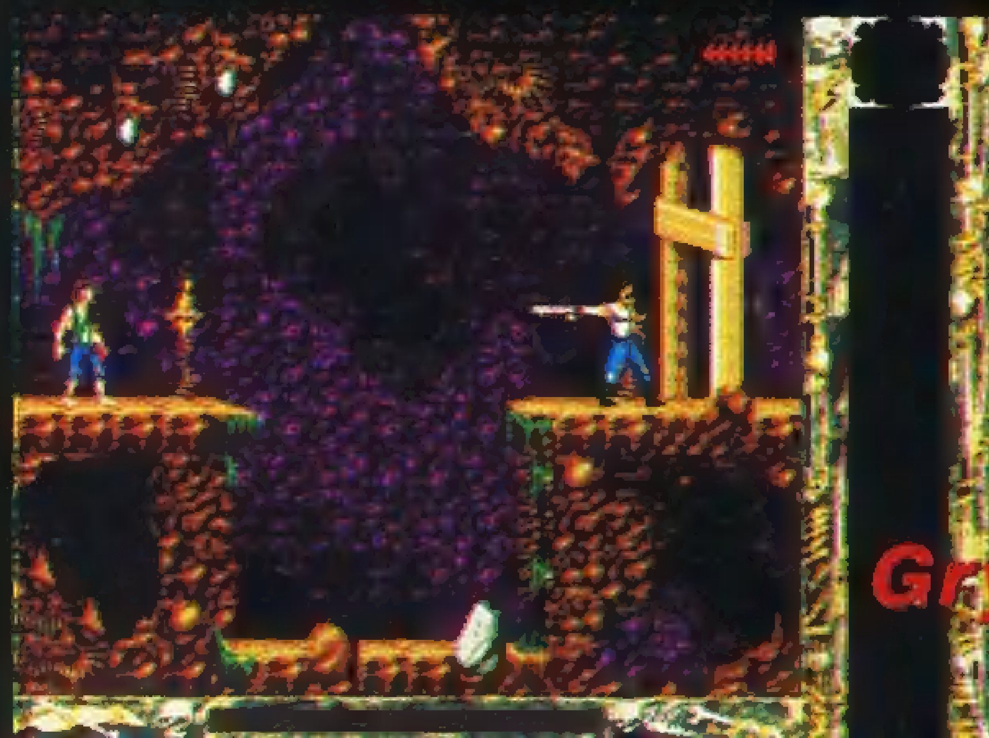
Czy pamiętacie jeszcze starą, poczciwą gierkę „Donkey Kong" oraz jej późniejsze wcielenie „Donkey Kong Junior"? Jeśli ktoś myśli, że to już historia, która odeszła w zapomnienie wraz z erą komputerków 8–bitowych – Atari XE/XL i C64, jest w błędzie. Otóż stare, ale dobre gry nigdy nie „umierają". Tak jest też w tym przypadku! Poczciwy gorylek „ożył" na nowo za sprawą firmy Nintendo i jak pewnie się już domyślacie, gra w pierwszej kolejności przeznaczona będzie dla konsoli typu Nintendo – konkretnie SNES. „Donkey Kong Country", bo taka jest nazwa tej nowej gierki, szokuje przede wszystkim rewelacyjną grafiką i animacją. Nawiasem mówiąc wszystkie stworki, potworki występujące w grze opracowano i renderowano na stacjach graficznych Silicon Graphics (takich samych, jakie używano przy produkcji filmu „Jurassic Park"). Gra zaprezentowana była na Chicagowskim CE-Sie i wywołała prawdziwą burzę. Wszyscy zgodnie twierdzą, że dzięki wspaniałej oprawie graficznej całości, „Donkey Kong Country" będzie wzorcem dla różnego rodzaju platformówek nowej generacji.



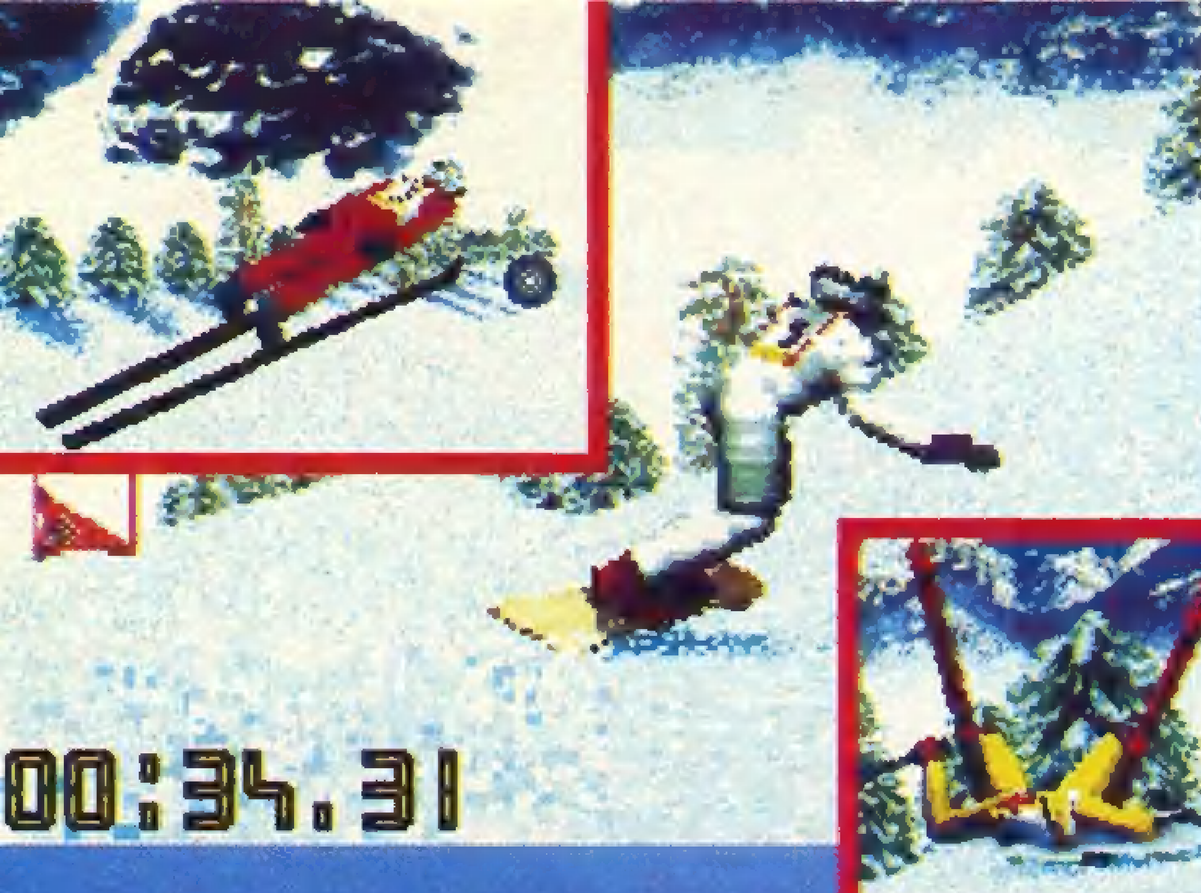
Black Thorne

Black Thorne Firma Interplay zapowiada nową strzelaninę. System sterowania podobny jak w „Prince of Persia". Narazie dotarły do nas tylko trzy etapy. Jednak to co widzieliśmy, to kawał niezłej roboty. Truposze wiszą na ścianach i co ciekawsze, tych którzy jeszcze dychają, można dobić, a to dopiero frajda. W sumie mnóstwo krwi, flaków i tym podobnych ciekawostek. Odlot!

★ PC







SUPER SKI 3

Oto idealna gierka dla wszystkich miłośników białego szaleństwa. Dzięki niej, będą oni mogli zapomnieć o niemiłosiernych upałach tegorocznego polskiego lata i pojeździć sobie trochę na nartach oraz snowboardzie.

Grę napisała francuska firma Microids, która niestety nadal nie może pojąć, że światowcy posługują się powszechnie używanym językiem angielskim. Ogólnie jednak rzecz biorąc, fakt ten przeszkadza i irytuje w bardzo małym stopniu, gdyż sama gra opiera się nie na czytaniu tekstu, a machaniu joyem albo myszą.

Zarówno oprawa graficzna, jak i dźwiękowa stoją na zdecydowanie wysokim poziomie. To samo tyczy się dopracowanej animacji, a fajna muzyczka, dobre efekty i realistyczne trasy zjazdowe tworzą zgraną całość. Przed zjazdem na–śmierć–i–życie, możemy nawet wybrać sobie sprzęt, który pomoże nam się zabić lub szczęśliwie dojechać do mety. Nie wspominam już o takich drobiazgach jak możliwość wyboru trasy, itd. Na szczęście program umożliwia zgranie aktualnego stanu gry, co jest niewątpliwie opcją bardzo praktyczną.

W sumie, „Super Ski 3" to dobra, dynamiczna zręcznościówka dla ludzi lubiących szybką jazdę po niebezpiecznych górskich stokach i... drzewach.

★ PC

MYSTIC TOWERS

„Mystic Towers" to kolejna gra zespołu Apogee Software. Tym razem firma dała sobie lekko na wstrzymanie i wypuściła program o zupełnie innym, bardziej spokojnym charakterze.

Jest nim przyjemna i ciekawa zarazem gra zręcznościowa, do złudzenia przypominająca poczciwe „Knight Lore" na ZX Spectrum (to były dobre czasy...). Oczywiście nie całkiem, bo grafika i dźwięk stoją na przyzwoitym PC–towym poziomie. W grze wcielasz się w postać Barona Baldrica, sympatycznego dziadka rządzącego jakimś państewkiem, czy coś w tym rodzaju. Pewnego pięknego dnia do Twego pałacyku przybywają posłowie z odległej krainy i proszą o pomoc. Otóż mają oni problemy ze strasznymi potworami, które ukryły się w tytułowych wieżach. Twoim zadaniem, graczu, jest zlikwidować straszne bestie i okryć się wieczną chwałą zwycięzcy.

„Mystic Towers" to 12 różnych poziomów niezłej zabawy. Grafika w 256 kolorach VGA i przyjemna muzyczka w tle czynią gierkę całkiem ciekawym kawałkiem softu. Dziadziuś jest fajowo animowany, czasem sobie skacze, czasem medytuje (po spauzowaniu gry), robi śmieszne minki. Ogólnie rzecz biorąc – da się zagrać...

★ PC



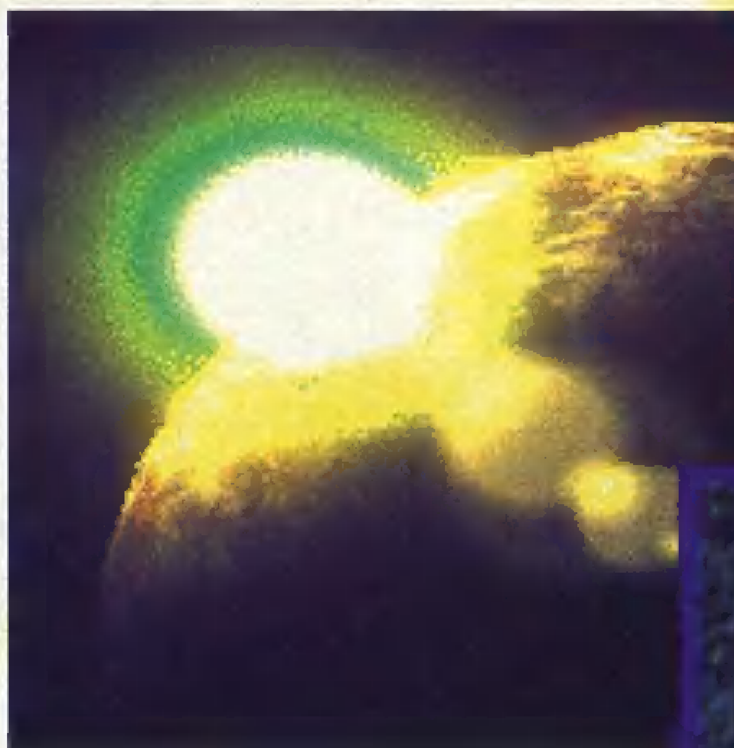
TRAFFIC DEPARTMENT 2192

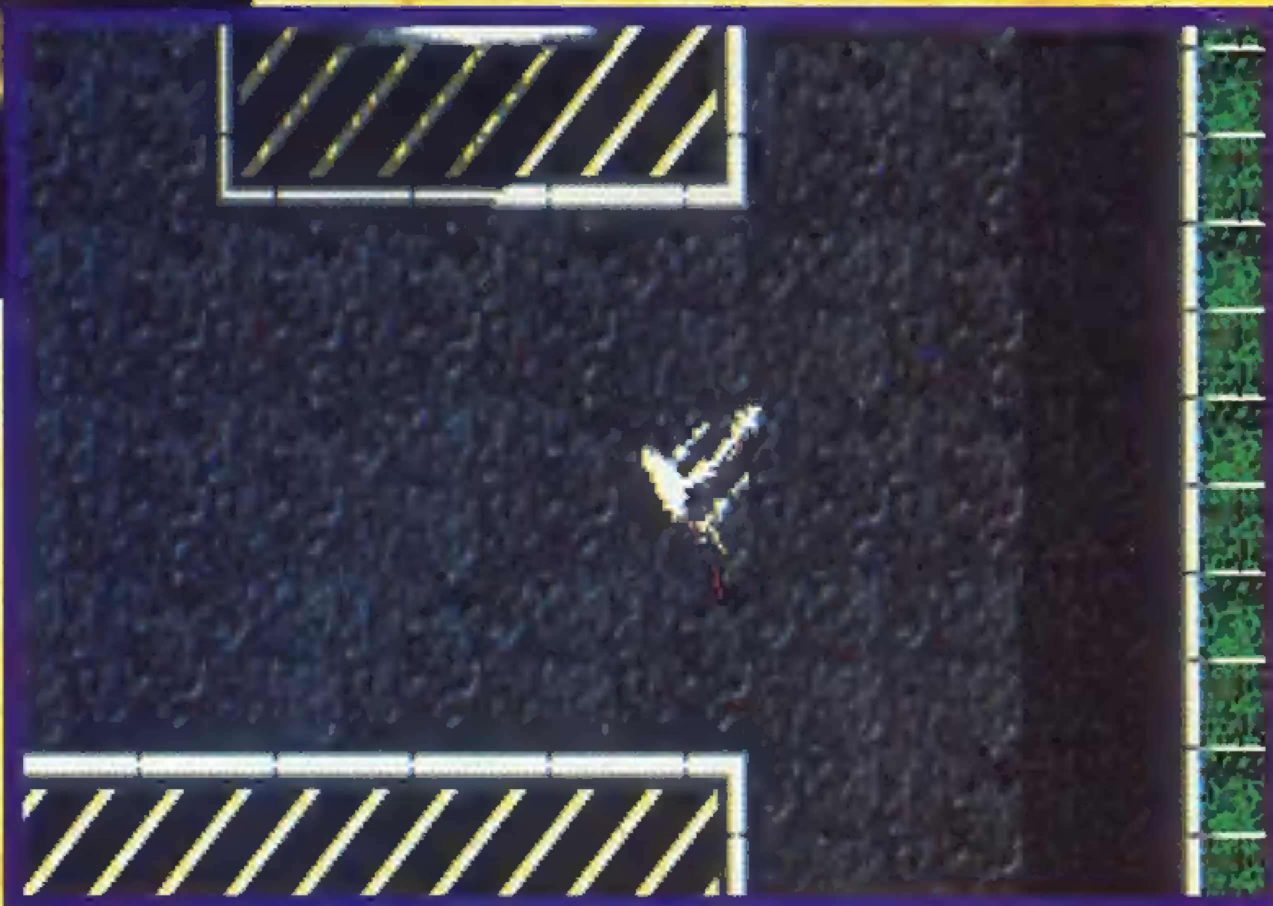
Jest 16 maja 2178 roku. Ze służby w dalekiej, obcej galaktyce, powraca do domu tatuś–pilot kosmicznego myśliwca. „Łapiemy pana na skanerze, witamy w domu, sir!" – dochodzi głosik z wieży kontrolnej. Tata–pilot podchodzi do lądowania. Aż tu nagle... Wypadeczek – ktoś rozwalił pojazd taty, a jego statek staje w płomieniach, i to na oczach stęsknionej córeczki. Ona jednak nie jest z tych, co to zaraz w ryk – pragnie pomścić śmierć ojca.

Tak oto mamy kolejną strzelankę kosmiczną, w której jedynym celem jest rozwalanie wszystkich napotkanych na drodze obiektów. Nie jest to jednak gierka w stylu „Raptora", a troszeczkę spokojniejsza i bardziej stonowana „strzelanka 360 stopni", w której możemy latać we wszystkich możliwych kierunkach. Nie ma też tylu co w „Raptorze" eksplozji, wybuchów i wrogów, ale jeśli ktoś się uprze, to może wymodzić z tego jakąś większą rzeź.

„Traffic Department 2192" pozwala wybrać między „normalną" wersją wyświetlanych podczas gry dialogów, a „dorosłą" – czyli taką, której nie okroiła cenzura. Miłego przeklinania.

★ PC





SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN



Ludzkość doprowadziła Ziemię do stanu zagłady. Wojna nuklearna, toksyczne odpady i zanieczyszczenia spowodowały nieodwracalne zmiany. Nikt nie troszczył się o wywóz śmieci i ochronę środowiska. W końcu, doszło do najstraszniejszej rzeczy, jaka mogła się zdarzyć. Nastąpiła zmiana kodów genetycznych mieszkańców planety, a na ulicach zaczęły pojawiać się okropne mutanty najróżniejszego rodzaju. Osobnicy z dwiema głowami to w takim wypadku normalka. ęwiat przeobraził się w jeden wielki śmietnik. Wszędzie walały się odpadki i zniszczone opakowania po konsolach Nintendo. Planeta Ziemia dogorywała...

Znalazło się jednak kilku śmiałków, którzy zaślepieni marzeniami o lepszym jutrze, postanowili zrobić tu wielkie, generalne porządki – „oczyścić" społeczeństwo z „brudów" i przywrócić Ziemi dawną postać.

Tak właśnie przedstawia się fabuła najnowszej gry firmy Accolade, pt. „Super Hero League of Hoboken". Program ma ukazać się na rynku lada moment. Będzie to połączenie klasycznej przygodówki z role–playing. Jeżeli wierzyć screenom, całość prezentuje się całkiem, całkiem... Zwłaszcza od oprawy graficznej bije humorem i jakąś taką nieopisaną świeżością (????)...

★ PC



NOWOŚCI Z NASZEGO PODWÓRKA

Ostatnio na polski rynek trafia coraz więcej legalnego oprogramowania i to zarówno produkcji Made in Poland, jak również licencjonowanych produktów zachodnich. Oto kilka z takich programów, które ostatnio otrzymaliśmy...

FIST FIGHTER



„Ośmiu najtwardszych zawodników walczy ze sobą na ulicach Japonii, Egiptu i USA. Każdy posługuje się dziesięcioma realistycznymi ciosami i unikalną techniką nokautu..." Prawda, że brzmi zachęcająco. To jednak cytat z opakowania w którym sprzedawana jest gra. Rzeczywistość jest jednak „różowa". Przyczepić się można zarówno do grafiki jak również do animacji postaci. Mimo, że gra firmowana jest przez Zeppelin Games, nie ma szans na to, aby stać się wielkim hitem. Myślę jednak, że miłośników mordobić w wydaniu amigowskim jest na tyle dużo, że na pewno ta gierka trafi na podatny grunt.

★ **Amiga**
Dystrybucja: L.K. AVALON

SMUŚ

To imię sympatycznego smoka, a właściwie smoczka (nie mylić z gryzaczkiem dla niemowląt). Nasz mały bohater wpadł w nielada tarapaty i tylko Ty mój drogi graczu posiadający PCta lub Amigę (premiera wersji Amigowskie, już na dniach) będziesz mógł mu pomóc. Musisz wydostać się z zamku Lodowego Barona, aby dołączyć do dorosłych smoków i uratować Bajlandię. Gra jest typową platformówką z niezłą grafiką i oprawą muzyczną. Dystrybutorem jest firma Avalon, ale tym razem nie jest to program zachodni na rozpowszechnianie którego firma nabyła licencję. Jest to gra wykonana całkowicie przez polski zespół programistów i choć produkt nie jest absolutnie doskonały, to chwała im za to.

★ **PC, Amiga**
Dystrybucja: L.K. AVALON





CYBERKICK



I znów zacznijmy od legendy: „wyspecjalizowany android naprawczy VII generacji wszedł na pokład bezzałogowej stacji orbitalnej. To właśnie stąd napłynął sygnał o awarii, po czym urządzenia nadawcze umilkły. Pozornie rutynowa sprawa nieoczekiwanie się skomplikowała, gdy czujnik androida wykrył obecność tajemniczych istot..." Tyle bajerów, czas na konkrety. Gierka początkowo mnie osłabiła. Miernawa graficzka, dość niemrawa akcja, a na dokładkę żadnego strzelania! Trochę się wkurzyłem i chwilowo odstawiłem ją na półkę, ale obiecuję, że wkrótce do niej wrócę i zrecenzuję bardziej dogłębnie.

★ **Amiga**
Dystrybucja: L.K. AVALON

frankenstein





Programiści często odwoływali się do znanych już postaci z filmu lub literatury. W tym przypadku tytuł gry nie może budzić wątpliwości, że mamy do czynienia z szalonym naukowcem, który stworzył monstrum i tchnął weń życie – historia stara jak świat. Gdyby jednak ktoś miał nadzieję, że gra „Frankenstein" to jakaś ciekawa przygodówka, jest w błędzie. Jest to raczej klasyczna gra platformowo-zręcznościowa. Fabuła więc nie może być zbyt skomplikowana. Szarym komórkom można „zrobić wolne", bo przede wszystkim liczył się będzie refleks i pewna ręka. Grafika stoi na niezłym poziomie, a sama gierka nie grzeszy jakimiś nowatorskimi rozwiązaniami.

★ **Amiga**
Dystrybucja: L.K. AVALON



Nareszcie ukazała się długo oczekiwana, trzecia część wspaniałej gry „Ishar". Jest to już właściwie czwarta część sagi („Crystals of Arborea", „Ishar – Legend of Fortress", „Ishar II – Messengers of Doom"). Tak, tak wszyscy miłośnicy role-playing już zacierają ręce. Specjalnie dla Was zamieściliśmy pełne rozwiązanie gry – solation.



ISHAR 3 7 GATES OF INVINITY

Gra pojawiła się równolegle w wersji na PC-ta i Amigę. Jeśli idzie o tę drugą, to działa na stare i nowe układy (wymagany KickStart 2.0). Wersja AGAtkowa posiada niesamowitą grafikę, zaś wersja na stare kości, tylko momentami dobrze wygląda. Niestety zmierzch A500 nadchodzi, co widać, słychać i czuć (?!). Ja niestety miałem dostęp do tej właśnie wersji, która jednak bez problemu chodziła na mojej A1200. Gra zawarta jest na 5 dyskach i raczej przeznaczona na twardy dysk, ale jeśli ktoś się uprze... Wszystko co tu napisałem odnosi się do wersji na A500. Na początek może wady i zalety.

Zacznijmy od wad... – grafika na stare układy, w niektórych miejscach np. w lesie wygląda osłabiająco (zbyt mała liczba kolorów) – spora ilość bugów – niedopracowanie ogólne – 9/10 postaci w grze to istoty z „Ishar II" (chodzi o wybór drużyny) – podobnie jak w „Ishar II" za niski poziom trudności, gra jest wręcz żenująco prosta – sample w efektach są identyczne jak w „Ishar II", wiele z nich jest kiepskich i szumiących, a co najgorsze, przez większą część gry, nie towarzyszą nam ani odgłosy, ani muzyka, tylko... cisza – brak opcji rozmowy! Właściwie istnieje coś takiego, ale jest zredukowane do minimum (dwa, czy trzy razy możesz wybrać Yes lub No) – dlaczego do cholery gra nazywa się „7 gates"? Bram jest tylko cztery i każda przenosi w dwa czasy, to można liczyć osiem. Tak więc jedno z dwóch – albo Francuzi liczą inaczej niż reszta, albo wersja na A500 jest wersją OKROJONĄ. Oczywistym więc jest, że nie odpowiadam za niezgodność opisu z wersjami na A1200/A4000 i klona.

A teraz zalety... – niewątpliwymi plusami są: grafika na nowe układy jest piękna, a nawet na starych momentami się podoba. Nareszcie wprowadzono możliwość sprzedawania przedmiotów, ale nie

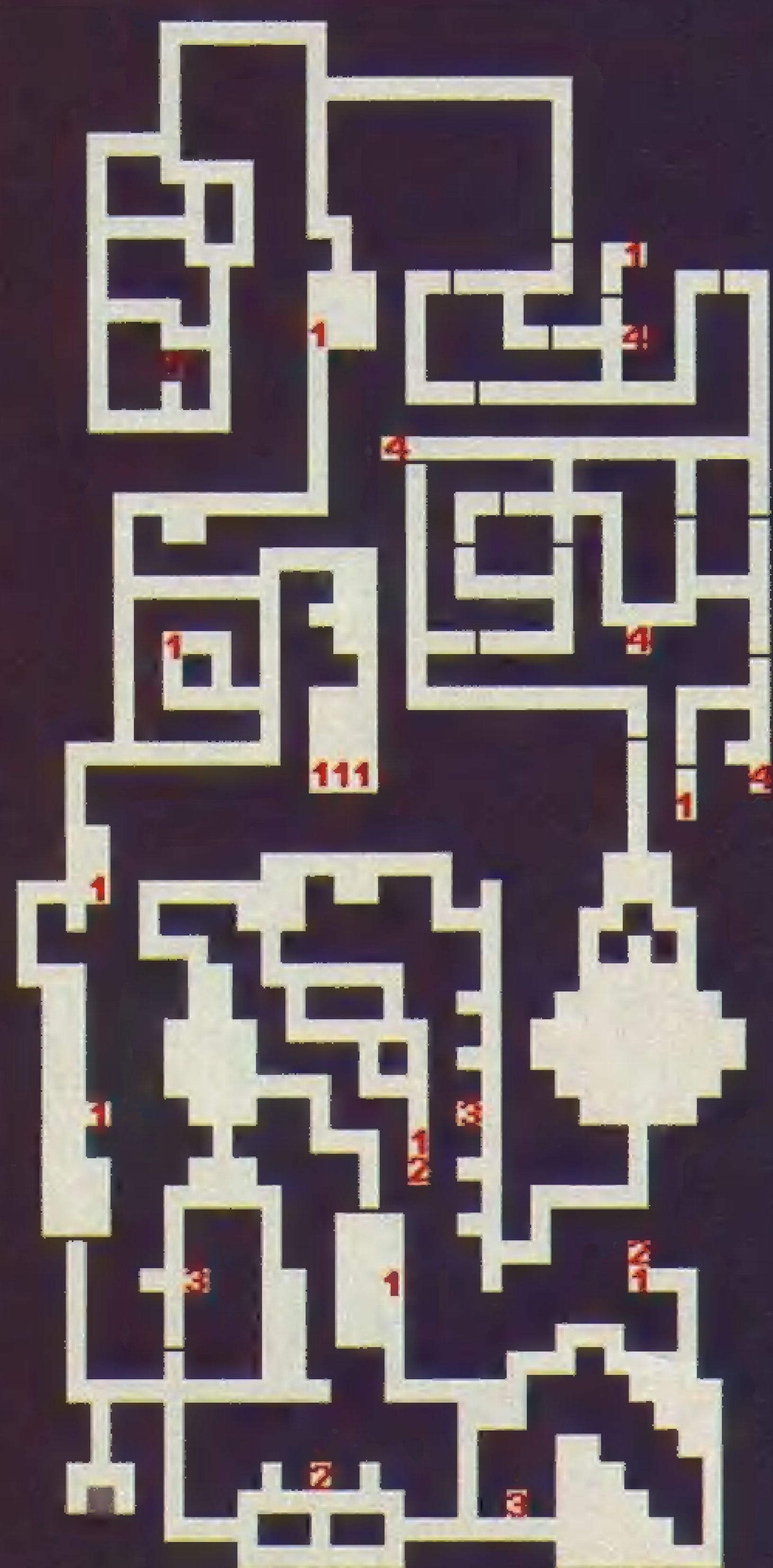


zdziw się, kiedy kupujący zaofiaruje Ci cenę pięciokrotnie niższą. Nowe rodzaje broni, nowe czary, możliwość wyboru drużyny przed rozpoczęciem gry (jednak nie polecam takiego tworzenia wojowników, gdyż postacie tak stworzone mają bardzo przeciętne zdolności). Niemożność bezmyślnego zabijania mieszczan, jak to miało miejsce w poprzedniej części, możliwość przeniesienia drużyny z poprzednich części, fajne, HAM-skie animacje (4096 kolorów)...

I pozostało jeszcze jedno co zauważyłem w tej gierce, a nie wiem czy zaliczyć do wad czy zalet. Otóż akcja, albo galopuje jak krowa, którą ukąsił giez (jak ją giez ukąsi, to i konia przegoni) i zafascynowany rozgrywką tracisz kontakt z otoczeniem, albo stoisz jak głupi pośrodku miasta i jako jedyną alternatywę masz łażenie po wszystkich piętnastu

Ishar III – Dungeons
500 years in the future

1. Złoto
2. Klucze
3. Dzwignie
4. Zegary
5. Thina
■. Brama



Little Horror





karczmach. Tym niemniej historyjka była na tyle ciekawa, że pochłonęła dwa tygodnie moich wakacji. Warto było!

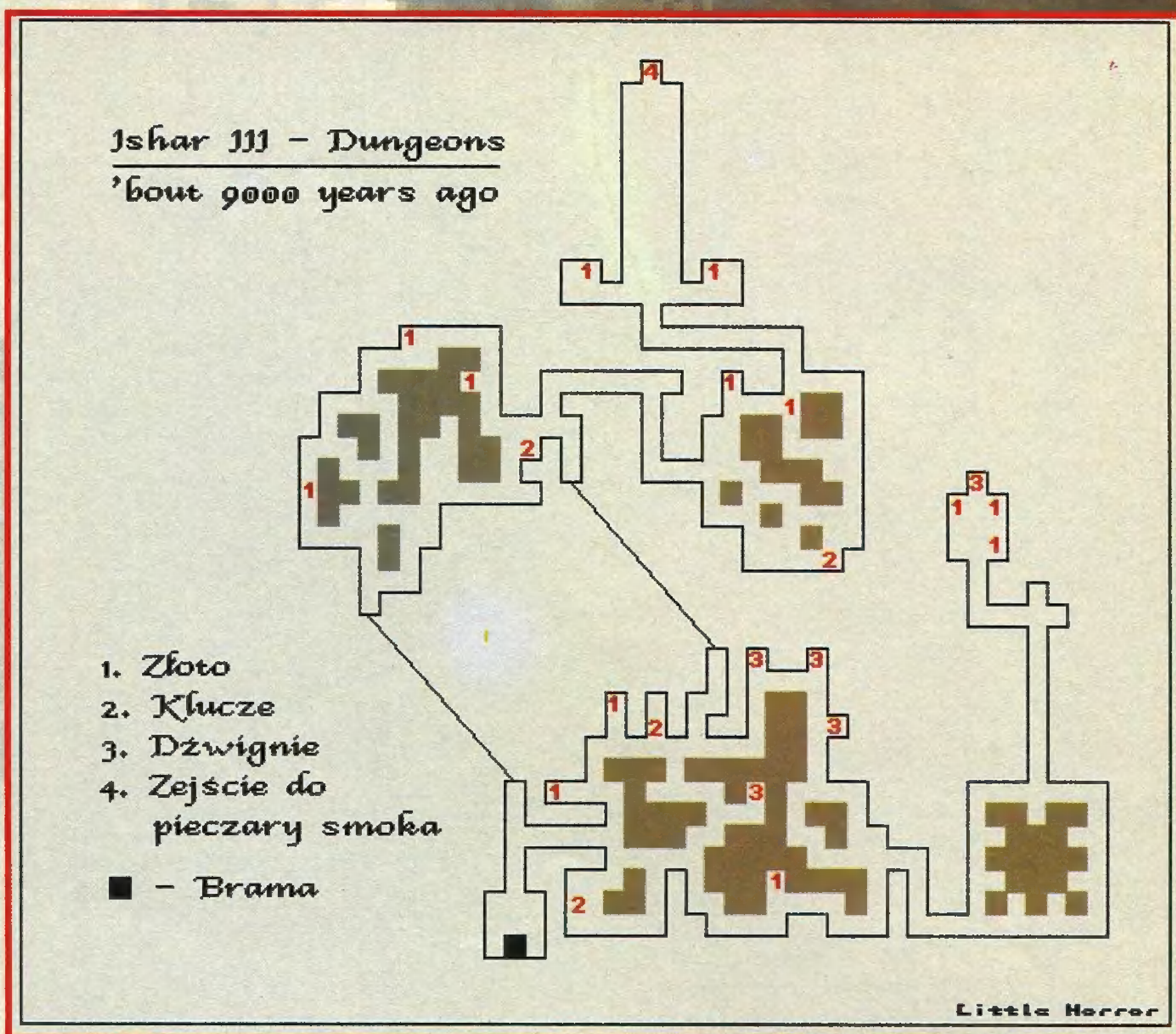
Co tym razem wstrząsnęło światem, że drużyna wyruszyła do walki ze Złem? Otóż raz na XXX lat, planety ustawiają się w pewnym układzie. Wtedy to otwierają się tytułowe Bramy Nieskończoności – są to drzwi czasu i przestrzeni. Dawno, dawno temu, jeden z największych złych magów, wykorzystał takie przejście, by się przenieść do obecnego wymiaru... Tyle wiemy, reszty dowiemy się podczas gry. Jak to w role-playkach bywa, tylko Ty możesz zapobiec zagładzie świata. Podobnie jak w poprzedniej części, Zubaran samotnie ruszył w świat, by skompletować drużynę i pokonać Zło. Jak mówi podtytuł, drużyna przekroczy, aż siedem przejść (to zależy od posiadanej wersji) do innych wymiarów, by w końcu skonfrontować się ze Złem. A więc zaczynamy opowieść o dzielnym Zubaranie...

JAK UKOŃCZYĆ GRĘ

Samotnie ruszyłem przeciw Złu, lecz nie lękałem się, gdyż wiedziałem, iż niedługo będę kapitanem wspaniałej drużyny. Ledwo wszedłem do miasta Koren Bahnir, spotkałem czarodzieja, niewątpliwie chciał mi pomóc. Mruknął tylko coś o astronomie i jego zamiłowaniu do oglądania gwiazd i dna butelki, po czym zaraz zniknął. Wieża astronoma znajdowała

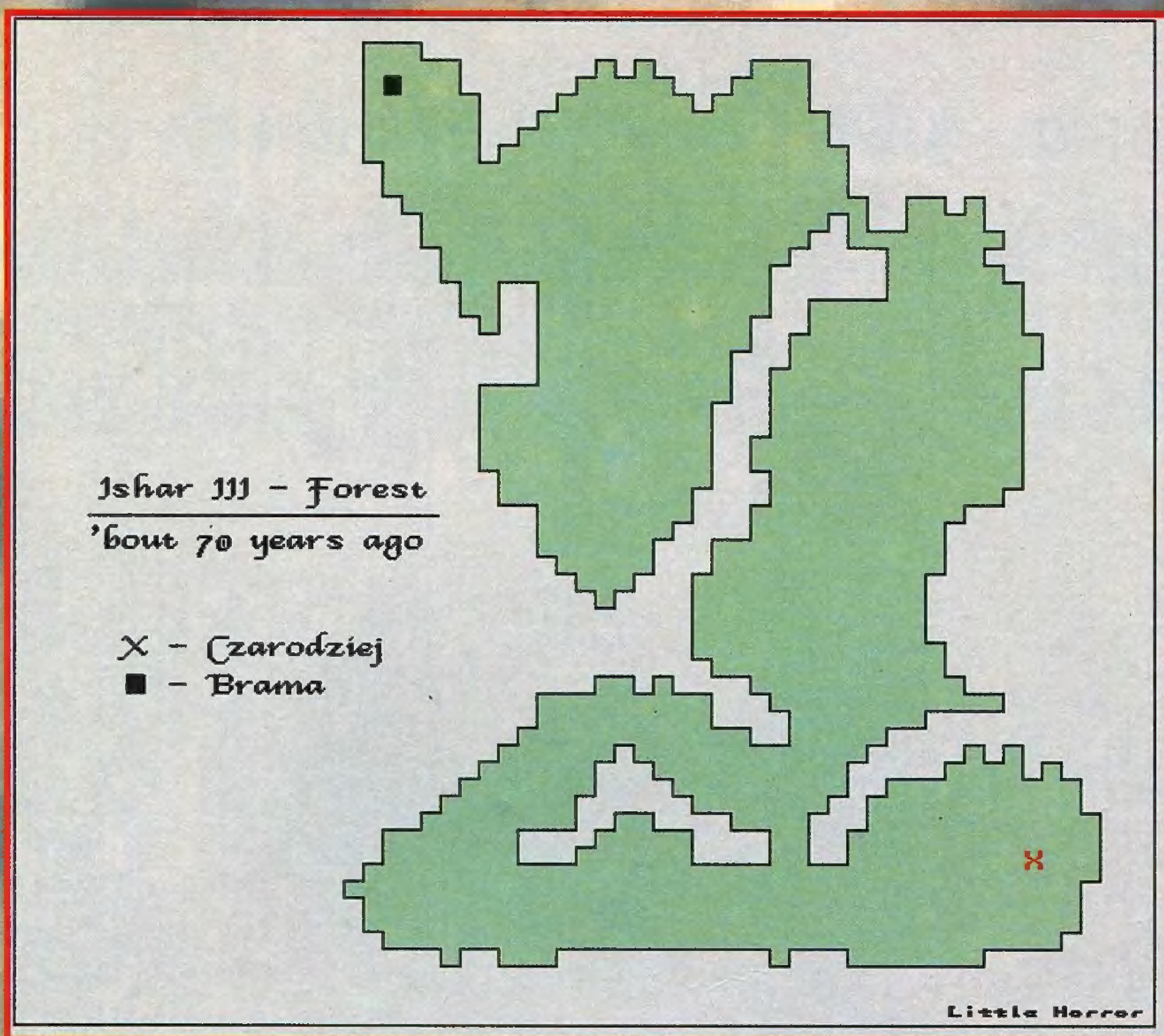


się w zamku, a tam na razie nie mogłem wejść. Ruszyłem w kierunku najbliższej karczmy. Gdy drużyna była kompletna, pomyszkowaliśmy trochę po mieście i rozbiliśmy trochę zbójeckich band, co przyniosło nam niezłe zyski. Podjęliśmy się nawet przesyłki paczki, robota była nieźle płatna. Aby wejść do zamku musieliśmy zapłacić 4.000. Nie zaczynaliśmy bójki ze strażnikami, to nie mała Zach's Island!



Astronom na początku był opryskliwy, lecz zaraz na jego twarzy pojawił się uśmiech, spowodowany zapewne przez butelczynę, którą przypadkiem przy sobie miałem. Astronom potwierdził tylko nasze obawy do zbliżającej się konfrontacji i wysłał do swego przyjaciela – maga Fudiusa. Dom maga był zamknięty, a pod drzwiami leżała kartka od jego sługi – Moltusa. Szybko znaleźliśmy karczmę w której przebywał, nakarmiliśmy biedaka i zaoferowaliśmy pomoc. Moltus zaprowadził nas do Fudiusa. Przeczekaliśmy cierpliwie jego wrzaski i pokazaliśmy talię kart, którą dostaliśmy od astronoma. Postanowiliśmy poczekać i naszym oczom ukazała się pierwsza brama nieskończoności. Znaleźliśmy w lesie, siedemdziesiąt lat wstecz. W lesie latały pszczoły i inne owady, spotkaliśmy nawet niedźwiedzia. Zebraliśmy parę grzybków (nieźle nam za nie zapłacono) i spotkaliśmy jakiegoś czarodzieja od siedmiu boleści. Postanowiliśmy biedakowi pomóc. Gdy przedstawiliśmy Fudiusowi sprawę, ten rycząc ze śmiechu podał nam formułę na odczarowanie ofermy. Wysłał nas po magiczne naczynie do warzenia napoi. W mieszkaniu znaleźliśmy także naszyjnik. W jednej z karczm dostaliśmy brakujący składnik i po chwili odczarowany mag, dziękował nam serdecznie. Dostaliśmy na pamiątkę ładny znaczek i wróciliśmy do miasta. Skierowaliśmy swoje kroki do teatru – trochę rozrywki nigdy nie zaszkodzi. Szefem tego interesu okazał się wnuk uratowanego maga. Na początku zbytnio nam nie wierzył, ale znak jego dziadka rozproszył wątpliwości. Około drugiej w nocy pojawiła się kolejna brama. Prowadziła do dżungli. Cofnęliśmy się w czasie o cztery tysiące lat. Zdobyliśmy kilkanaście bardzo cennych skór leoparda (które potem sprzedaliśmy) i kryształ. Napotkaliśmy także grupę tubylców, byli spokojni... ale ich wódz, nie. Zezłościł nas swoim zachowaniem i po chwili słońce zaglądało do jego (pustej





trującym gazem. Bardzo przydały się czary leczące, tym bardziej, iż czasami trzeba było długo czekać na otwarcie drzwi (można to było przyspieszyć bawiąc się czasem, za pomocą zegarów). Im bardziej zagłębialiśmy się w dungeon tym walki stawały się ciekawsze. Dotychczas nie spotkaliśmy godnych siebie przeciwników, ale tu otrzymaliśmy namiastkę tego, co miało nas spotkać. Kilku strażników dungeonu, potężnych olbrzymów z toporami wydało nam walkę, która uradowała nasze serca. Zeszliśmy po raz kolejny do podziemi i wtedy zrobiło się gorąco. Dosłownie. Stąpaliśmy po wąskiej półce, a pod nami płonął ogień. Uważając, aby tylko trzy razy nastąpić na zapadnie, uratowaliśmy Thinę – kapłankę (musieliśmy ją przyjąć do drużyny). Chciała odnaleźć swego ukochanego Zoltara, lecz na razie nie mogliśmy jej pomóc. Nie daliśmy się nabrać na stary numer z iluzjami ścian i zebraliśmy sporą sumkę. Poszliśmy dalej i... znaleźliśmy się na początku tego labiryntu. Postanowiliśmy wrócić do miasta. Tam po raz trzeci spotkaliśmy tajemniczego maga. Tym razem objawił nam swoje imię, nazywał się Alstar. Przyniósł nam także szokujące wieści. Nasz wróg nie był już nieznany. Kiedyś potężny czarnoksiężnik Alnathrox przeniósł się do naszego wymiaru przyjmując postać... złego maga Shandara!!! Ci którzy ukończyli grę „Ishar II", wiedzą, iż forma Shandara się trochę (hmmm) zmieniła. Alstar dodał, iż kochanek Thiny – Zoltar mieszka w pałacu, po czym zniknął. Hmm, lecz jak dostać się do pałacu? Wymagane są wykwintne



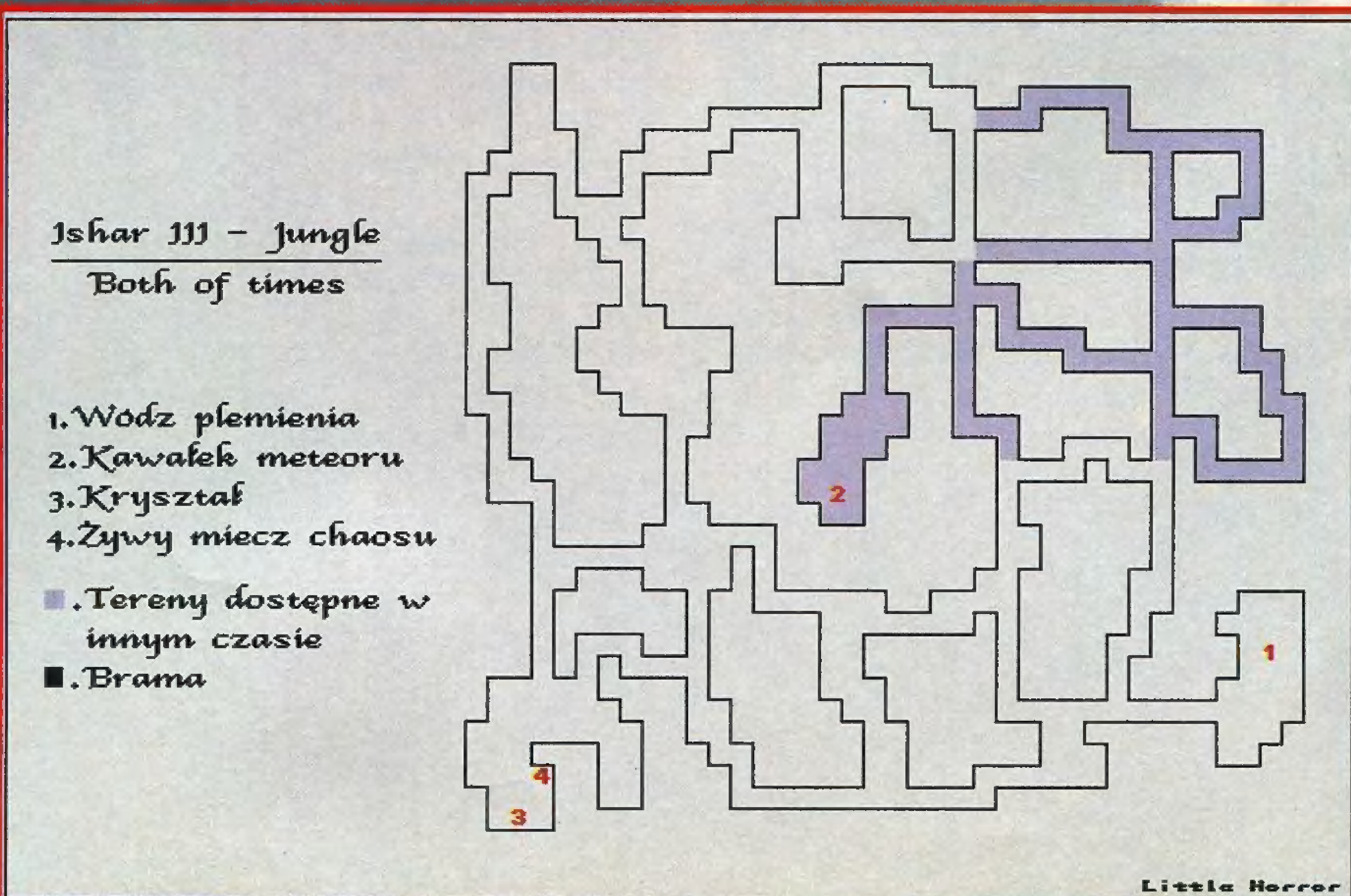
zresztą) czaszki. Przy teatrze ponownie spotkaliśmy tajemniczego maga. Powiedział, że potomek zabitego wodza, byłby w przyszłości szefem tego miasta. Zabijając go zmieniliśmy przyszłość i miasto, na lepsze oczywiście. W bibliotece dowiedzieliśmy się bardzo ciekawych rzeczy, szkoda tylko, że nikt nie wiedział o co chodzi.

Zwiedziliśmy nowy (dla nas) park (mapę niestety mieliśmy starą) i obejrzeliśmy meteoryt. Ponownie prze-

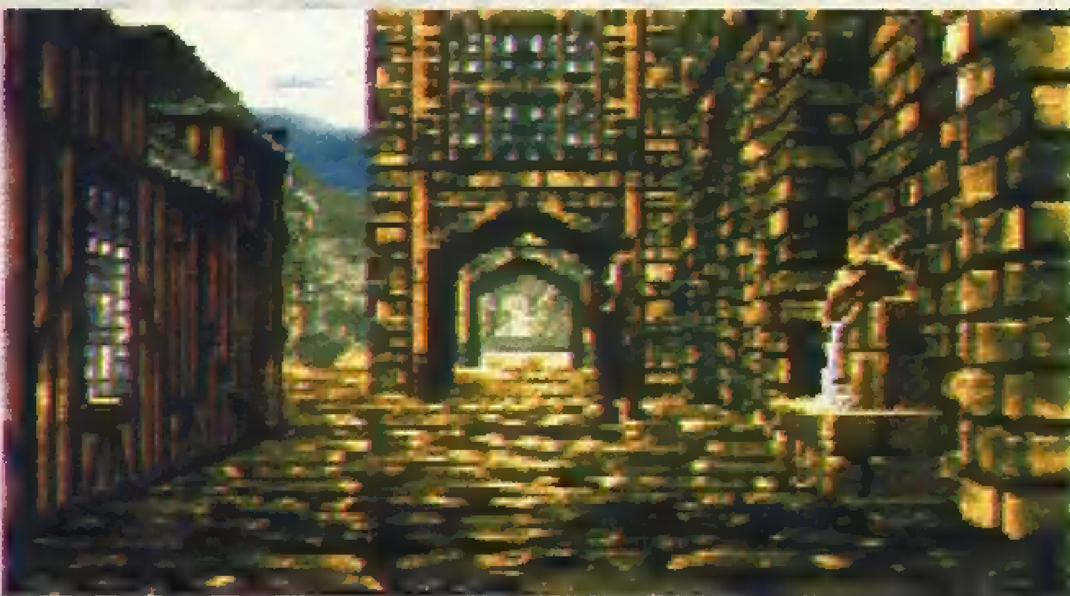


kroczyliśmy przejście w teatrze. Tamta rzeczywistość nieco się zmieniła (300 lat różnicy). Znaleźliśmy kawałek meteoru i żywy miecz Chaosu (tylko przedstawiciele niektórych profesji panują nad taką bronią np. mordercy, złodzieje lub czarni rycerze). W mieście połączyliśmy kawałek z meteorytem i kolejna brama stała otworem. Kupiliśmy futra i liny. Kolejna kraina okazała się dość chłodna. Dwa tysiące lat temu panowały duże mrozy. W górach grasowały hordy wilków, kilka białych niedźwiedzi i lodowych gigantów, ale nie stanowiły one większego problemu. Znaleźliśmy kwiaty Edelweiss (szarotki) i „dziwną rzecz" o której mówiła przepowiednia. Zgodnie ze wskazówkami, umieściliśmy kryształ po lewej stronie i wróciliśmy do miasta. W mieście Moltus przeniósł nam wiadomość od Fudiusa, o kolejnej bramie, w północno-zachodnim krańcu miasta. Na północy miasta napadli nas zbójcy. Byli na tyle uprzejmi, że zostawili nam w spadku mały kluczyk (prawdopodobnie do jego zdobycia potrzebny jest złodziej – odpowiednio doświadczony oczywiście). Wkroczyliśmy do bramy i cofnęliśmy się w czasie o 9 tysięcy lat. Niestety droga była zamknięta i musieliśmy wracać.

Poeksperymentowaliśmy z bramą i znaleźliśmy się w przyszłości odległej o pięćset lat. Oto co drużyna lubi najbardziej – dungeony! Spotkaliśmy w nich oczywiście szkielety i trochę pająków. Parokrotnie rzucano na nas klątwy i przydał się czar Oczyszczenia (Purify). Na naszej drodze stanęła też wyjątkowo wredna czarownica, ale gdy czarny rycerz pociągnął ją z bańki, a kleryk doprawił z glana, zrezygnowała w przeszkadzaniu nam w tej szlachetnej misji. Dalej było kilka wyjątkowo niemiłych pułapek. Później znaleźliśmy się na obszarze pokrytym



ubrania, a takich w ofercie nie miał żaden sklep w Koren Bahnir. Na razie postanowiliśmy zregenerować siły i przespać się w karczmie. W czasie snu objawił nam się Jon – mag Arborei. Wskazał nam dom, w którym znajdują się uniformy straży zamkowej. Dziwnym zbiegiem okoliczności do drzwi pasował klucz zdobyty na zbójcerzach. Nałożyliśmy uniformy, na głowy nasunęliśmy hełmy i wkroczyliśmy do pałacu. Stanęliśmy przed obliczem Zoltara. Chciał nas wypędzić, lecz wtedy Thina zrzuciła przebranie. Zoltar natychmiast przyłączył się do naszej drużyny. Zgodnie z radą Alstara, odstawiliśmy ich do lasu, gdzie zakochani opuścili nas i postanowili się osiedlić. Gdy wróciliśmy do domu Fudiusa, ten spokojnie wręczył nam drugi, brakujący kryształ, twierdząc, iż ktoś podrzucił go pod drzwi. Zwerbowaliśmy nowych ludzi i ruszyliśmy do mroźnej krainy. Tam umieściliśmy brakujący kryształ po prawej stronie. Zgodnie z tajemniczymi słowami Jona, opuściliśmy i z powrotem wróciliśmy do górskiej krainy. Tym razem skoczyliśmy o dwa tysiące lat w przyszłość. Znaleźliśmy dwa Edelweissy i magiczny pas (kwiatki można opylić). Gdy już opuściliśmy niegościnne góry, ruszyliśmy w stronę portalu w domu Fudiusa. Po przekroczeniu go, okazało się, że znaleźliśmy się w przyszłości odległej o 50 lat. W lesie włóczyło się sporo czarnych rycerzy – upiornych wojowników zakutych w stal. Na naszej drodze stanął także mag, lecz nie mógł się równać z naszą drużyną. Szliśmy ciągle na wschód, a później na południe, aż zobaczyliśmy mały domek. W domku mieszkał syn Zoltara i Thiny. Wręczył nam klucz do dungeonu, a jego żona – wiedźma, rzuciła na nas czar, zabezpieczający nas przed ogniem (w niewielkim stopniu trzeba przyznać). Gdy wkroczyliśmy do dungeonu, dziewięć tysięcy lat wcześniej, brama stanęła otworem i zagłębiliśmy się w ponure korytarze. Przywitały nas upiory, rzucające klątwę śmierci, lecz znaleźliśmy na nie sposób – wystarczyło w ostatniej chwili uderzyć mieczem. Później była paskudna pułapka, niewielu z nas uszło z życiem



(jeśli ktoś zna sposób na „bezbolesne" przejście pułapki ze strzałami, niech napisze). Pomimo wrogiego maga, jednak dotarliśmy do końca korytarza, gdzie znaleźliśmy dźwignię. Na górze było znacznie gorzej, czatowały na nas monstrualne nietoperze-wampiry. Spotkaliśmy się z ich twórcą, nie było to miłe spotkanie. On chyba też tak uważał, bo umknął bez pożegnania. W wielkiej sali wpadliśmy w kolejną pułapkę. Niespodziewanie otoczyło nas kilkunastu berserkerów, lecz nie wdając się w walkę ominęliśmy ich slalomem i obeszło się bez większych strat. Zeszliśmy do ognistej otchłani i naciskając odpowiednie płyty ułożyliśmy sobie drogę. Na jej końcu czekał nasz główny wróg. Shandar reinkarnował się pod postacią czarnego smoka. Właśnie w tym ciele zamierzał się przenieść w nasze czasy, by spustoszyć ląd. O czarnym smoku pamiętano nawet w czasach dzisiejszych, wciąż żył w krwawej legendzie. I oto nam przyszło się z nim zmierzyć. W końcu napotkaliśmy naprawdę trudnego przeciwnika na naszej drodze. Walka była wspaniała i trwała wiele godzin, lecz w końcu bestia padła martwa. Tak oto uratowaliśmy Ishar od niechybnej zagłady, a nasze bohaterstwo było opiewane przez bardów, przez setki lat.

To już cała opowieść moje dziatki, a teraz lulu spać... Parę rad na koniec:

– Nie licz na to, że pokonasz smoka za pierwszym razem. Postać posiadająca zbroję Justice, hełm Justice, dwie tarcze Chaosu, czar ochrony przed ogniem i zwykły czar ochronny, może być spalona przez smoka jednym ognistym dmuchnięciem. Uwaga – smok się gryzie! –

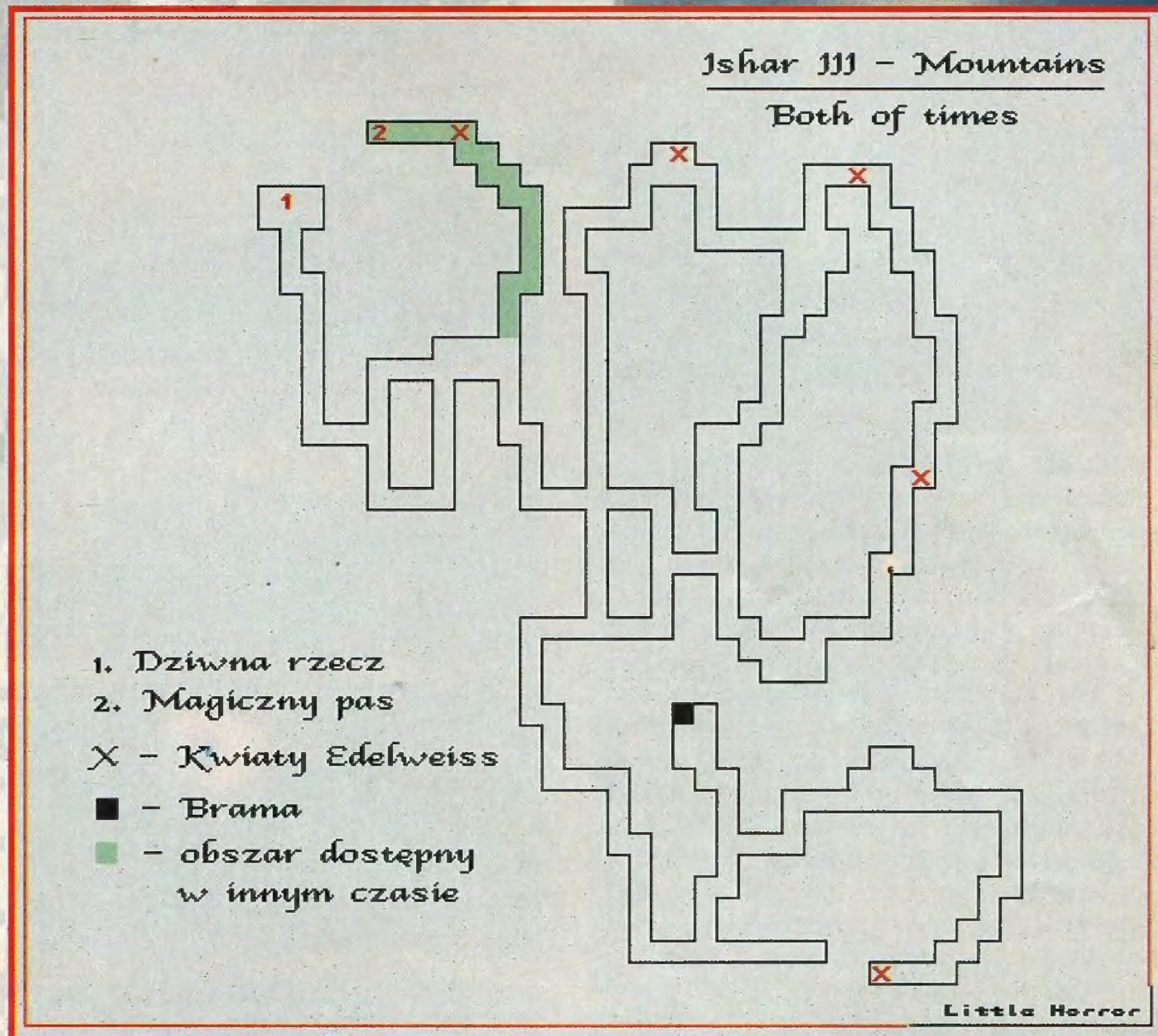
Na początku w mieście można dostać za darmo magiczne tarcze – nie wyrzucaj ich. Na podstawie „Messengers of Doom" przypuszczam, iż przydadzą się do walki ze smokiem. – Wszystkie magiczne przedmioty (naszyjniki, pasy) natychmiast zakładaj



na wybraną postać – Na mapach obszary zaznaczone jako „dostępne w innym czasie", są osiągalne przy drugiej wizycie w danej przestrzeni. Istnieją także obszary osiągalne za pierwszym, ale nieosiągalne za drugim razem, lecz nie zaznaczyłem ich, aby nie wprowadzać zamieszania. Na mapach zaznaczone są przedmioty z różnych czasów, a które przedmioty są w jakim czasie dowiesz się czytając solution. Jak łatwo zauważyć brakuje mapy miasta Koren Bahnir i lasu w przyszłości. Jeśli chodzi o pierwszą, posiadasz ją od rozpoczęcia gry, nie ma na niej zaznaczonych tylko sklepów i karczm (w mieście jest 15 karczm, tyleż sklepów z artykułami i płatnerzy). Natomiast co do mapy lasu, stwierdziłem, że rysowanie jej będzie po prostu zbędne. Wystarczy zastosować się do solution.

Przyjemnej zabawy!

■ Marcin „Little Horror" Jaskólski





JUŻ WKRÓTCE

LOST EDEN



Cryo, to jedna z najmłodszych francuskich firm software'owych. Powstała w 1992 roku, ale mimo tak krótkiego stażu w branży, może poszczycić się już kilkoma spektakularnymi sukcesami. Pierwszym była „Dune", gra zrealizowana w oparciu o film Davida Lyncha, będący z kolei adaptacją słynnej książki Franka Herberta. Następna gra firmowana przez Cryo nosiła tytuł „KGB" („Conspiracy" w wersji CD) i była „polityczną przygodówką". Wreszcie w marcu tego roku ukazała się „Megarace", super zręcznościówka – futurystyczny wyścig samochodowy na śmierć i życie, jak dotąd wydany tylko na kompakcie. Pozostaje jeszcze wydawany na raty, wspaniały graficznie „Dragon Lore" (pierwsza część ukazała się w czerwcu, ale cała gra jest zbyt rozbudowana, aby zmieścić się na jednej płycie CD).

Działalność Cryo przypomina lokomotywę, rozpędzającą się i nabierającą wręcz niesamowitego tempa. Na koniec tego roku firma przewiduje wypuszczenie aż czterech nowych tytułów, z których najbardziej znaczącym wydaje się „Lost Eden", czyli „Raj Utracony". Zresztą wystarczy spojrzeć na screeny, żeby przekonać się, jak ogromny potencjał twórczy został tu zaangażowany. W czerwcu ukazało się demo tej gry, zapowiedzianej w sprzedaży na listopad. Za pomocą pakietu 3D Studio, wspólnej pracy artystów i programistów oraz wielkiej fantazji, ludziom z Cryo udało się wykreować...



...zupełnie niezwykły i fantastyczny świat,



który zamieszkują prehistoryczne gady.



Gdzie drapieżne tyranozaury...



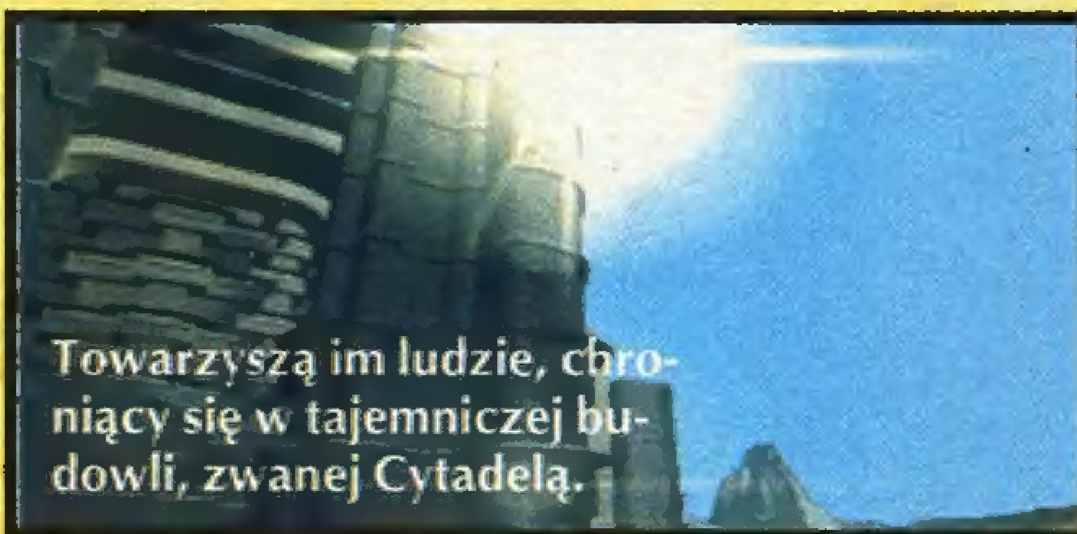
...polują na swych pobratymców,



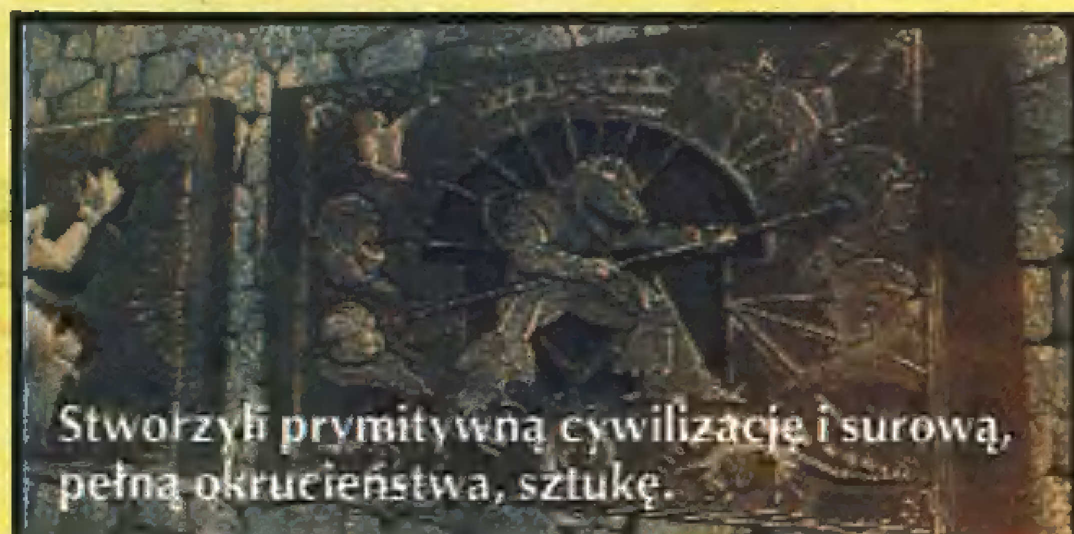
a pterodaktyle wzlatują ku słońcu.



Lecz dinozaury nie żyją tu samotnie.



Towarzyszą im ludzie, chroniący się w tajemniczej budowli, zwanej Cytadelą.



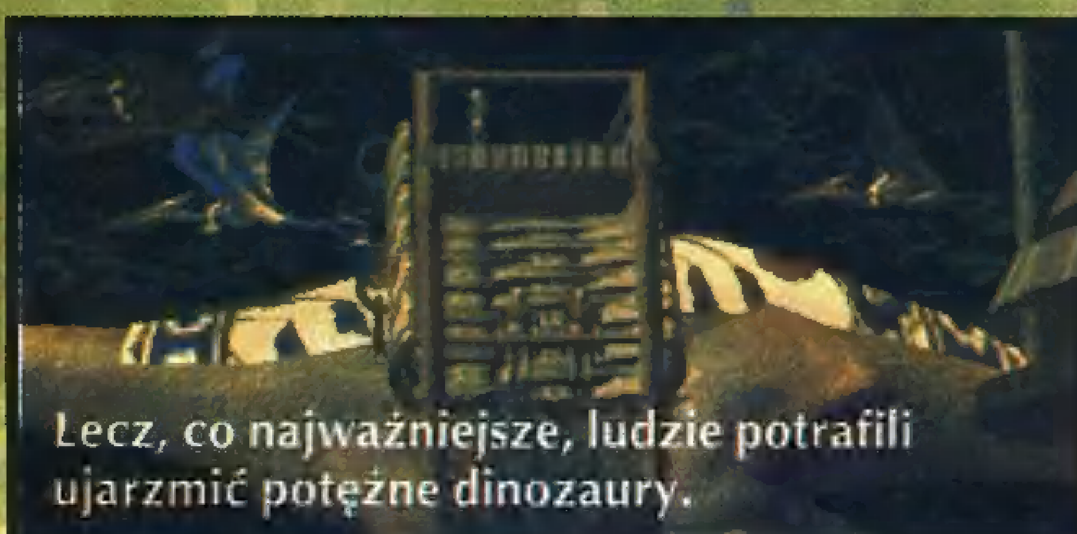
Stworzyli prymitywną cywilizację i surową, pełną okrucieństwa, sztukę.



Mają własne obrzędy...



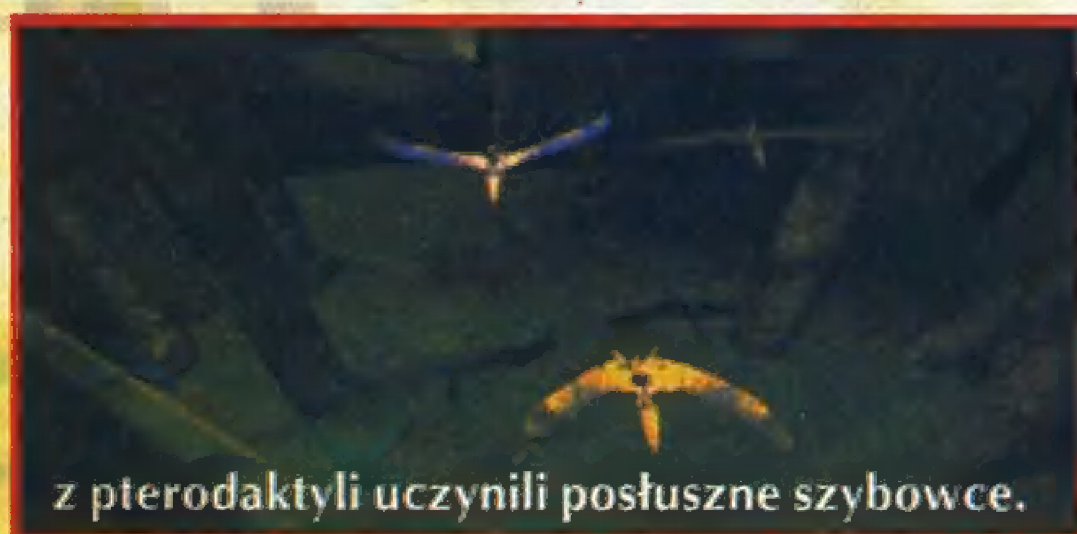
...i władców.



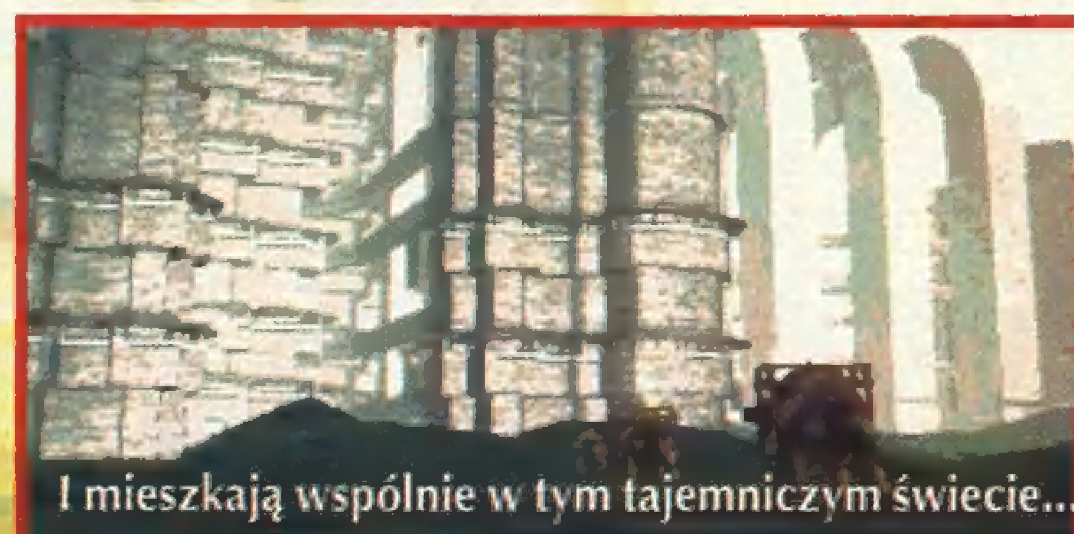
Lecz, co najważniejsze, ludzie potrafili ujarzmić potężne dinozaury.



Osiodłali je i założyli im uprzęże,



z pterodaktyli uczynili posłuszne szybowce.



I mieszkają wspólnie w tym tajemniczym świecie...





Kiedy pierwszy raz ujrzałem demo gry „Lost Eden", pomyślałem sobie: „coś pięknego". I nadal tak uważam, choć widziałem je już niemało razy. Demo to zresztą niewiele mówi o treści przyszłej gry; jest rodzajem filmowej impresji, dziełem sztuki samym w sobie, które ma za zadanie wprowadzić nas w atmosferę wykreowanego świata. Ogromne wrażenie robi wspaniała animacja: jest bardzo płynna, a ruch postaci w wielu planach, połączony z ruchem kamery, dają razem pełne odczucie przestrzeni.

A jaką naprawdę grą będzie „Raj Utracony"? Tego na podstawie dema nie sposób jeszcze wywróżyć. Wszystko stanie się jasne w listopadzie, kiedy to „Lost Eden" pojawi się na rynku w wersji kompaktowej. Wstępnie gra określana jest jako połączenie przygody i strategii, co w praktyce może znaczyć bardzo różne rzeczy. Poza tym rewelacyjna grafika i dźwięk to jeszcze nie wszystko w grze komputerowej.

„Próbujemy zachować w naszych grach równowagę między prezencją a scenariuszem. Ludzie interesujący się grami CD oczekują coraz więcej, równocześnie chcą programów łatwych w obsłudze i w ogóle niezbyt skomplikowanych." – mówi Jean-Martial LeFranc, szef Cryo do spraw kontaktów z mediami. I dodaje: „Nie staramy się być oryginalni, gdyż chcemy zachęcić do naszych gier Amerykanów, a oni nie cierpią, jeśli robisz rzeczy zbyt różne od tego, do czego przywykli."

No, ładnie. Ciekawe, co na to Amerykanie? Na szczęście to nie nasz problem. Po prostu zaczekajmy jeszcze troszkę – listopad już za pasem.

■ Bilbo

komputery: PC CD-ROM





FATTY BEAR'S

HUMONGOUS ENTERTAINMENT

Zapewne każdy z Was grał lub chociaż słyszał o małym samochodziku imieniem Put Put. Swego czasu był to przebój, hit na wielką skalę. Dzieciaki błagały rodziców, aby kupili im tę grę. Po pierwszej części Put Puta przyszła kolej na następną. Tym razem nasz mały bohater wybiera się na Księżyc. Szerzej o jego przygodach możecie poczytać w „Grach Komputerowych" 2/94.

Twórcą tej serii gier jest firma Humongous Entertainment, ufff. Kolejnym ich hitem jest gra pt. „Fatty Bear's Birthday's Surprise". Nie są to już przygody małego samochodzika, ale niewiele większego miśka. Nie jest to jednak taki mały zwyczajny miś. Jest to zaczarowany zwierzak kochający ponad wszystko swoją Panią. Jego Pani oczywiście nie wie, że on potrafi mówić, czy chociaż chodzić. Myśli, że jest to taki zwyczajny pluszowy niedźwiadek. A tak wcale nie jest, jest to zaczarowany zwie.... o, to już chyba było. Przejdźmy więc do podstawowego zagadnienia, o co w tej grze chodzi?

Otóż tak. Twoja Pani jutro ma mieć urodziny. Ty, jako wierny jej przyjaciel, postanawiasz przygotować wspaniałe przyjęcie. Przechodzisz stosowną metamorfozę i zabierasz się do pracy. Masz pełne ręce roboty. Najpierw musisz zebrać wszystkie składniki do urodzinowego tortu. Łazisz więc po wielkim domu, zbierasz różne przedmioty – jedne bardziej potrzebne, inne mniej. Żeby trochę ułatwić Ci sprawę, podpowiem Ci parę rzeczy. Największa frajda to przecież skończyć grę samemu. Tym bardziej, gdy jest ona tak prosta i łatwa jak „Put Put".

A więc do dzieła. Najpierw trzeba zebrać składniki do tortu. W tym celu udaj się do łazienki. Stamtąd przez zsyp dostaniesz się do piwnicy i znajdziesz tam automatycznego pilota do drzwi od garażu. Tym pilotem otworzysz wrota, podstawisz drabinę i zabierzesz cukier. Następnie w domku na drzewie znajdziesz łyżki.

Większość składników będzie w kuchni. Pośrodku pomieszczenia leży prezent dla dziewczynki. To mały psiak. Niestety gdzieś poleciał. Zaraz zresztą zwinie Ci paczkę czekoladek. Ruszaj za nim w pogoń. Myszy daj ser a ona zostawi Ci klucz. W pokoju rodziców w szafie leży wstążka, którą zapakujesz prezent. Najpierw jednak musisz zwabić psa do środka za pomocą kości. Myślę, że więcej wyjaśniać nie trzeba.

Ciekaw tylko jestem, czy przygody sympatycznego miśka zdołają przebić popularność serii gier „Put Put". W końcu to ta sama firma.

■ V.I.P

komputery: PC









MICROBATTLE, 1994

Gra korzystająca z mody na gry prezentujące wnętrze ludzkiego organizmu (najnowsza to „Microcosm"). Tutaj tłem są nieruchome grafiki mające przedstawiać wnętrza żył czy jelit. Na tym tle poruszają się, dość prymitywnie przedstawione, jakieś minipojazdy bojowe. Strzał z lasera powoduje odrzucenie pojazdu w przeciwnym kierunku, a gracz może jedynie wybrać kierunek ruchu. W sumie pomysł i wykonanie godne jest pierwszych prymitywnych gier strzelanych na ZX Spectrum (np. „Asteroids"). Jedyną nowość stanowi przedstawienie całej rozgrywki na niezłym graficznie tle.

★ **AMIGA**



TRICKY QUIKY

Typowa prosta gra platformowa. Bohaterem jest sympatyczny króliczek, znany z reklam napoju Nesquick. Bo też gra nie jest niczym innym, jak właśnie reklamówką tego napoju, finansowaną przez firmę Nestle. W świecie gier nie jest to nic nowego. Wystarczy wspomnieć o znanym symulatorze samochodu „Toyota Celica" finansowanym przez firmę Toyota, „One Step Beyond" będącym reklamówką chipsów ziemniaczanych, czy słynnym „Zoolu" finansowanym przez producenta lizaków Chuppa Chups. Jak jednak widać z powyższych przykładów, sam fakt bycia reklamówką nie musi oznaczać niskiej jakości gry. „Tricky Quiky" jest grą sympatyczną, w którą dzieci niewątpliwie będą grać z przyjemnością. A że nie jest to żadne arcydzieło rzucające na kolana? Cóż nie można grać w same arcydzieła.

★ **AMIGA**



VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY

1994, Vulcan

To najnowsza, przygodowo-labiryntowa gra firmy Vulcan. Bohaterem jest młody książę krainy Valhalli. W sympatycznym intrze przedstawia nam w skrócie swą historię. Jego ojciec był królem Valhalli do dnia, w którym jego młodszy brat (zwany Lordem of Infinity, czyli Panem Nieskończoności) wystąpił zbrojnie przeciw niemu. W wyniku wojny domowej król Valhalli stracił życie, nowym władcą krainy został Lord of Infinity, a młody książę został wywieziony



za granicę i ukryty przed swym stryjem. Dzisiaj, po wielu latach, książę stał się dojrzałym mężczyzną i jest gotów wrócić do Valhalli, aby pomścić zabójców ojca i odebrać stryjowi tron. Książę nie jest żadnym supermanem, wręcz odwrotnie, sprawia wrażenie dosyć przeciętnego człowieczka, w dodatku utykającego na jedną nogę (co uwidocznione jest w grze). Dalej gra toczy się w sposób dosyć typowy. Sterujemy ruchami człowieczka w labiryncie, zbieramy pożyteczne przedmioty i unikamy pułapek.

Gra zajmuje 6 dyskietek, choć nie imponuje żadnymi digitalizowanymi grafikami czy animacjami postaci. Grafika



jest dosyć prosta, ale staranna i dobrze czytelna, dzięki czemu sprawia dosyć sympatyczne wrażenie. Co więc szczególnego jest w tej grze, co wymaga aż tyle miejsca na nośniku? Na tym właś-



nie polega oryginalność samego pomysłu gry. Bohater jest przez nas widziany z lotu ptaka – rozwiązanie niezbyt funkcjonalne i dziś już dosyć rzadko spotykane w tego typu grach. Podczas kontaktowania się z nami bohater jednak unosi głowę do góry i patrzy nam prosto w oczy. A kontakt polega na tym, że w grze nie ma praktycznie żadnych tekstów pisanych! My wydajemy polecenia bohaterowi za pomocą kilku prostych ikon, natomiast on o wszystkim informuje nas głosem! Tak, tak, bohater tej gry do nas mówi, więc jak łatwo się domyślić, gra niestety nie nadaje się dla ludzi nie znających angielskiego. Przy grze z dyskietek ma to tę dodatkową wadę, że każda wypowiedź bohatera jest dogrywana z dys-



ku, więc daje się odczuć wyraźna zwłoka między spojrzeniem na nas bohatera, a wyartykułowaniem przez niego opisu sytuacji. Dlatego dziwi mnie nieco fakt, że autorzy nie pomyśleli o procedurze instalującej grę na twardym dysku i każdy posiadacz twardziela musi sam pogłówkować nad instalacją gry. Z drugiej strony, posiadacze standardowych pięćsetek nie muszą się czuć pokrzywdzeni. Mimo 6 dysków nie ma podczas rozgrywki mowy o żadnej „dyskotece". Kolejne dyski, to po prostu kolejne levele. Gra z powodzeniem chodzi nawet na A500 z jedną stacją dysków!

Szczerze przyznam, że choć raczej nie gustuję w tym typie gier, to „Valhalla" po prostu mnie wciągnęła.

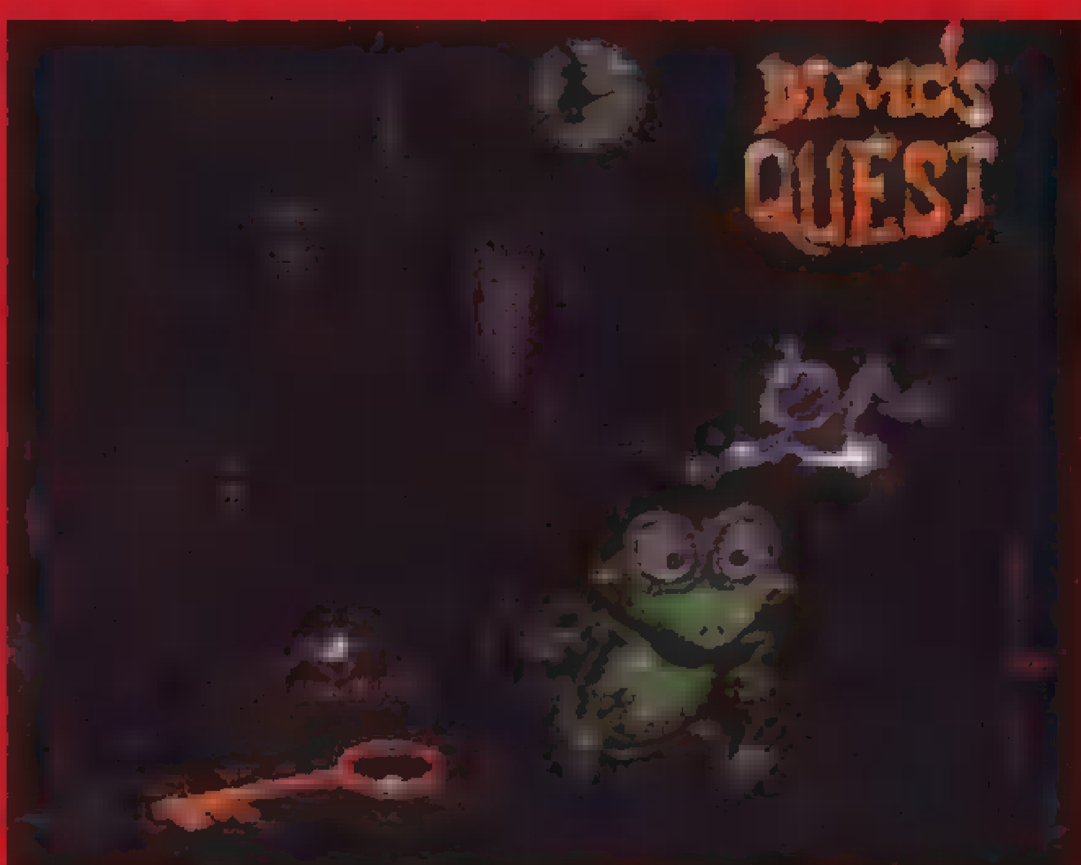
★ **AMIGA**

DIMO'S QUEST

Boeder Software G.m.B.H.

Prościutka, ale niezwykle sympatyczna gra labiryntowa dla dzieci. Bohaterem jest mała zielona żabka, wędrująca po stosunkowo prostych labiryntach. Całość widziana jest z góry i przedstawiona w miłej dla oka, wielobarwnej grafice. Wytrawnym „łamaczom joysticków" gra raczej nie przypadnie do gustu, ale początkujący, szczególnie małe dzieci, na pewno z przyjemnością zajmą się sterowaniem Dimo.

★ **AMIGA**



CORE DESIGN

Znana firma software'owa – Core Design – ma już w Polsce swego legalnego dystrybutora. Została nim warszawska spółka „Mirage", która w związku z tym przekazała naszej redakcji nieco materiałów promocyjnych, w tym demonstracyjne wersje programów Core Design. O tym, które z tych programów trafią ostatecznie na nasz rynek zadecydują rozmowy między „Mirage" i Core Design. My przedstawiamy poniżej te, które naszym zdaniem są najbardziej interesujące. Na razie na naszym rynku, dostępna jest gra „Heimdall II" w wersjach Amiga 500/600 i oddzielnie dla A1200, PC, CD–ROM. Najprawdopodobniej na dniach zostaną wypuszczone: „Jaguar XJ-220" i „Universe", a w dalszej kolejności gry trochę starsze (co nie znaczy, że gorsze): „Thunderhawk", „WolfChild". A czego jeszcze możemy oczekiwać?

BANSHEE, Core Design

Krótko mówiąc jest to klasyczna już gra „1942" wykorzystująca w pełni możliwości graficzne i dźwiękowe Amigi 1200. Grupka programistów z Core Design, będących miłośnikami „strzelanek", bardzo ubolewała nad brakiem dobrych gier tego typu na A1200. Postanowili temu zaradzić i tak narodził się pomysł „Banshee". Sama zasada „1942", czyli samolocik lecący od dołu do góry ekranu i strzelający do wszystkiego co się nawinie, nie uległa istotnym zmianom. Oczywiście samolocik wyposażony jest w nowe rodzaje broni, ale służy to tylko podniesieniu widowiskowości eksplozji. Natomiast grafika tła jest naprawdę wspaniała. Tu naprawdę widać morze, zarośla, skały, drogi, mosty, pojazdy, pociągi, działa, budynki, bunkry i okręty. O ogromie dokonań graficznych świadczyć może to, że sama grafika do pierwszego poziomu gry zajmuje ponad 900 K. W tak prościutkiej grze! Nic więc dziwnego, że standardowa A1200, to minimalne wymaganie dla tego programu. Autorzy zresztą uczciwie przyznają, że gra najlepiej prezentuje się dopiero na CD32.

★ *AMIGA, CD32*





DARKMERE, Core Design

Gra od dawna znana właścicielom PC, aktualnie stała się dostępna posiadaczom Amig i Atari ST. Stanowi ona interesujące połączenie tradycyjnej gry role-playing z izometryczną, trójwymiarową grą przygodową. Akcja toczy się w fantastycznym świecie, pełnym ludzi, elfów, orków, smoków i wszelkich innych potworów.

Mieszkańcy Darkmere byli przed laty gnębieni przez igraszki olbrzymiego smoka – Enywasa. Gildorn – ówczesny król elfów, postanowił zostać bohaterem i osobiście zabrał się do „odsmoczenia" krainy. Walka nie była łatwa i choć smok został w końcu ubity, to Gildornowi też niewiele brakowało do śmierci. Był jednak zadowolony, bo myślał, że raz na zawsze uwolnił swą krainę od wszelkich kłopotów.

Jednak po kilkunastu latach, gdy Gildorn był już stary i schorowany siły Zła znowu przystąpiły do natarcia. Tym razem nie miał już kto stawić im czoła. Cała nadzieja mieszkańców Darkmere spoczywa na Tobie, wcielonym w postać Ebryna – syna Gildorna i jednej z poddanych. Uzbrojony w magiczny miecz i dobre rady królewskiego tatusia, musisz ruszyć do boju.

Myślę, że gra może się spodobać wszystkim zwolennikom przygodówek i role–playing.

★ *AMIGA, PC, ST*

SKELETON KREW, Core Design

To wbrew pozorom nie „krew ze szkieletu", tylko „Załoga Szkielet". Jest to gra o wspaniałej, trójwymiarowej grafice. Zasadniczo jest to strzelanka, ale jej głównym atutem jest właśnie doskonała animacja trójwymiarowych postaci oraz piękna dopracowana grafika.

★ *PC, AMIGA*



DRAGONSTONE, Core Design

Firma Core Design kończy prace nad grą „Dragonstone" (roboczo tytułowaną „Darkstone"), która ma być kontynuacją słynnego „Darkmere". Bardzo interesująco wygląda ta sprawa dla posiadaczy Amig i Atari ST, gdyż bardzo prawdopodobne jest, że dla tych typów komputerów obie gry trafią na rynek równocześnie.

Szczegóły fabularne nie zostały jeszcze w pełni ujawnione, ale już wiadomo, że wszystko znowu będzie się toczyć w fantastycznym świecie, pełnym smoków i potworów, od których bohater musi uwolnić swą krainę. Każda z napotkanych postaci ma swą odrębną osobowość i żyje własnym życiem. W grze ma być również masa łamigłówek, zagadek i pułapek, które mają zmusić do żywszej pracy szare komórki gracza. Myślę, że gra na pewno zainteresuje wszystkich miłośników dobrych gier przygodowych i role-playing.

★ *AMIGA, PC, ST*







THE LAWNMOWER MAN

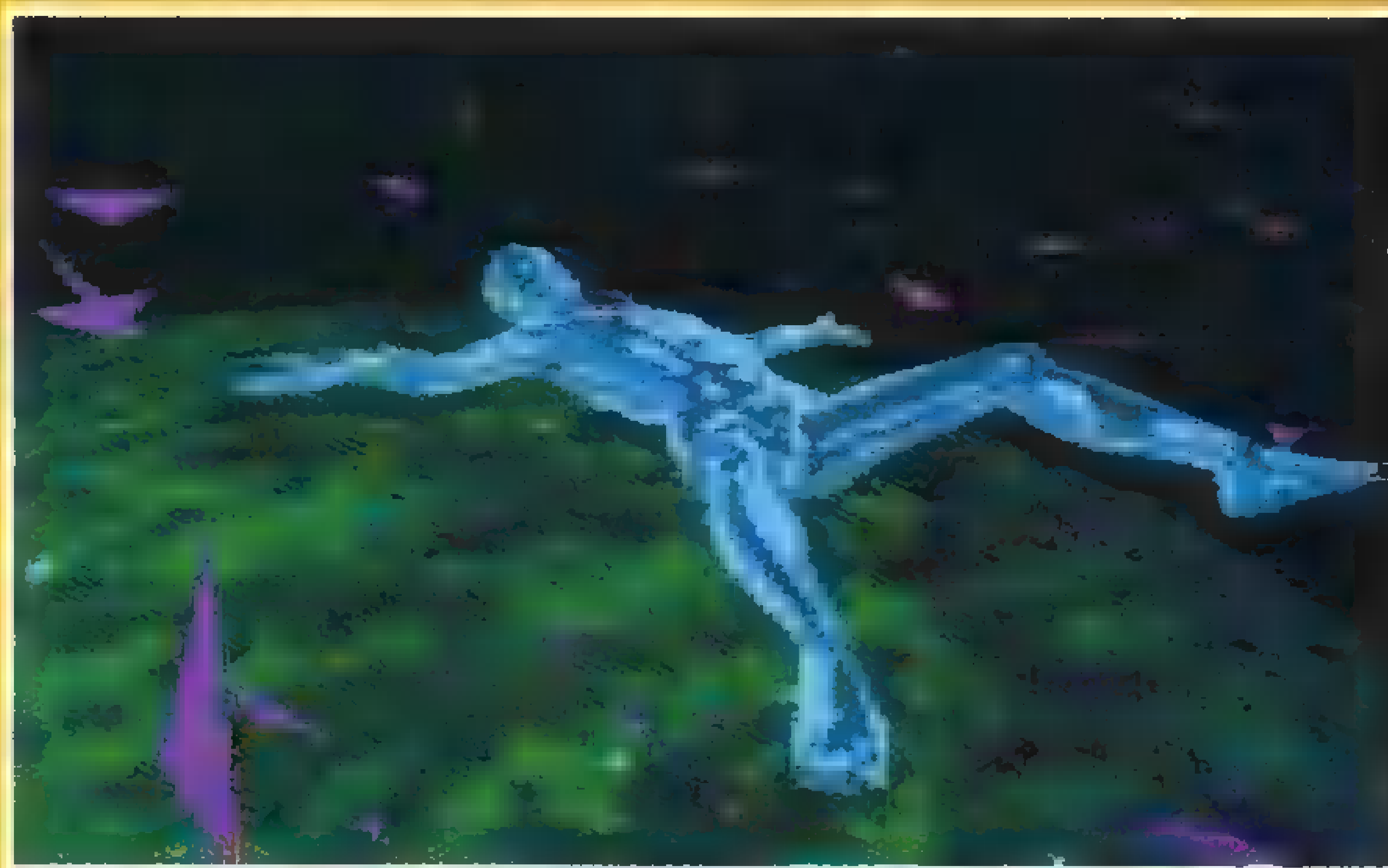
Głos Pierwszy

Spróbuj wyobrazić sobie metaliczną dłoń i odbijające się od niej refleksy świetlne. Wyobraź sobie niebywale płynnie poruszające się palce i napinające stalowe mięśnie. Nagle dłoń niczym Terminator przemienia się w pięknego, bajecznie kolorowego ptaka. Porusza głową i majestatycznie rozpościera swe wielkie skrzydła. Unosi się w przestworza.

Wyobraź sobie, że nie musisz już sobie niczego więcej wyobrażać. Jeśli tylko masz stację CD–ROM i krążek z grą „The Lawnmower Man" firmy SCI (Sales Curve Interactive) to opisany fragment będziesz mógł podziwiać na ekranie własnego monitora. Jeśli w dodatku przepadasz za świetnej jakości grafiką i animacją opartą na efektownym ray–tracingu, to będziesz w 100% zadowolony.

W jednym, wielkim skrócie, „The Lawnmower Man" (w wolnym tłumaczeniu – kosiarz umysłów", to po prostu najwspanialsza z gier, jakie kiedykolwiek zrobiono na CD. Pierwszą rzeczą rzucającą na kolano jest oczywiście wspaniała grafika. I chociaż fotografie nie mogą tego pokazać, to wierzcie mi – animacja jest jeszcze lepsza.

Szukam właśnie w swym zakutym łebku jakiegoś określenia lub gatunku, do którego można by zaszufladkować tę gierkę. Pocę się, silę, gorączkuję – nic z tego. Okazuje się jednak, że nie muszę się więcej męczyć. „The Lawnmower Man" reklamowany jest jako prawdziwy film, w którym gracz odgrywa główną rolę. Nie jest to wcale żadna przesada. Bohaterem gry jest tajemniczy osobnik płci najprawdopodobniej męskiej, choć normalnego człowieka w ogóle nie przypomina. Przyrównałbym go raczej do nie zidentyfikowanego tworu s–f, podobnie zresztą, jak całą scenerię i charakter gry. Nie przedstawia ona żadnego normalnego krajobrazu czy otoczenia. Teren naszych działań wygląda jakby projektował go lekko świrnięty fantasta, a wszystko przypomina wizje nabuzowanego ćpuna (czyżby graficy naprawdę dali se po żyłach?!) połączone z rzeczywistością wirtualną. Moim zdaniem, jest to najprawdziwszy strzał w dziesiątkę.





Gierka może zadziwić stopniem swego rozbudowania i zróżnicowania zarazem. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Miłośników machania dżojem i szybkiej akcji ucieszy zapewne fakt, że w wielu miejscach, co każde 15 klatek animacji pojawia się na ekranie coś nowego. Jajogłowi naukowcy, kujony i geniusze będą mogli zabawić się przy rozwiązywaniu trudnych zagadek i łamigłówek. Zmęczony sekwencjami zręcznościowymi gracz będzie mógł odpocząć rozwiązując różne puzzle itp. Podobno niektóre przypominają zwykłe testy na inteligencję, w odpowiedniej oprawie, ma się rozumieć. Wszystko to tworzy zupełnie niepowtarzalną atmosferę gry.

Naturalnie grafika to nie wszystko, bo czego oko nie zobaczy, to ucho usłyszy. Co tu dużo gadać, ścieżka dźwiękowa jest tu po prostu wspaniała i basta – świetny podkład szybkiej, wspaniale nadającej się do tańca muzyki – super! Dodatkowego smaczku i pikanterii dodaje fakt, iż przy tworzeniu wszystkich efektów audio uczestniczył Steve Hillage, członek popularnej w latach siedemdziesiątych grupy „The Gong". Porzucił on jednak zespół i poświęcił się karierze solowej. Specjalizował się w keyboardach i gitarach elektrycznych. W latach osiemdziesiątych zaistniał na rynku muzycznym jako producent. Wylansował m.in. utwór pt. „Son and Fascination" grupy Simple Minds. Fiuu, fiuu...

Jak już wcześniej wspomniałem, największe wrażenie robi wspaniała animacja. Rzeczywiście, pakowność nośnika CD zdaje się być tu wykorzystana do granic możliwości. Programiści z SCI robili co mogli, by nie powtórzyła się sytuacja z „The 7th Guest" autorstwa Virgin, kiedy to zdesperowani i zawiedzeni ludzie nie mogli pojąć, dlaczego ich CD–ROM'y nie są w stanie nadążyć z odczytywaniem miliardów bitów informacji w odpowiednim tempie. Koniec końców, zdecydowano się na wypuszczenie dwóch odrębnych



DWIE OPINIE

czyli jak zrobić wodę z mózgu

wersji „The Lawnmower Man". Pierwsza przeznaczona jest dla posiadaczy napędów o transferze 150 KB/s, druga – double-speed 300 KB/s. Takie rozwiązanie ma swoje wady i zalety. Te pierwsze mogą skutecznie przygnębić niejednego rasowego gracza: sporo cięć i... o zgrozo! grafika w 32 kolorkach (spoko, podobno nie będzie aż tak źle). Natomiast szczęśliwi posiadacze szybszych napędów (double-speed) mają powody do radości. Super-płynna animacja w 256 kolorach SVGA, masa nowych spektakularnych efektów, postaci, obiektów i digitalizacji. Na jednym z poziomów przechodzimy przez wąski, ciemny tunel. W tym samym czasie na ścianie jednego z wyżej położonych budynków wyświetlany jest jakiś fantastyczny filmik. Nic dodać, nic ująć... Nie ma się jednak co dziwić – napęd double-speed jest o wiele szybszy, a co za tym idzie, wydajniejszy. A jeżeli można odczytać coś dwa razy szybciej... głupotą byłoby nie wykorzystać takiej możliwości.



Wiele zależy też od posiadanego typu płyty głównej, procesora i pamięci. Jasne, że im szybszy sprzęt, tym lepiej. „The Lawnmower Man" wymaga przynajmniej maszyny 386 i 4 MB pamięci operacyjnej. Nie obejdziemy się też bez karty VGA (co ja gadam, przecież to normalka), no i... CD-ROM'u.

„Kosiarz" jest najlepiej zapowiadającym się programem dla CD na rok 1994.

■ Sandey

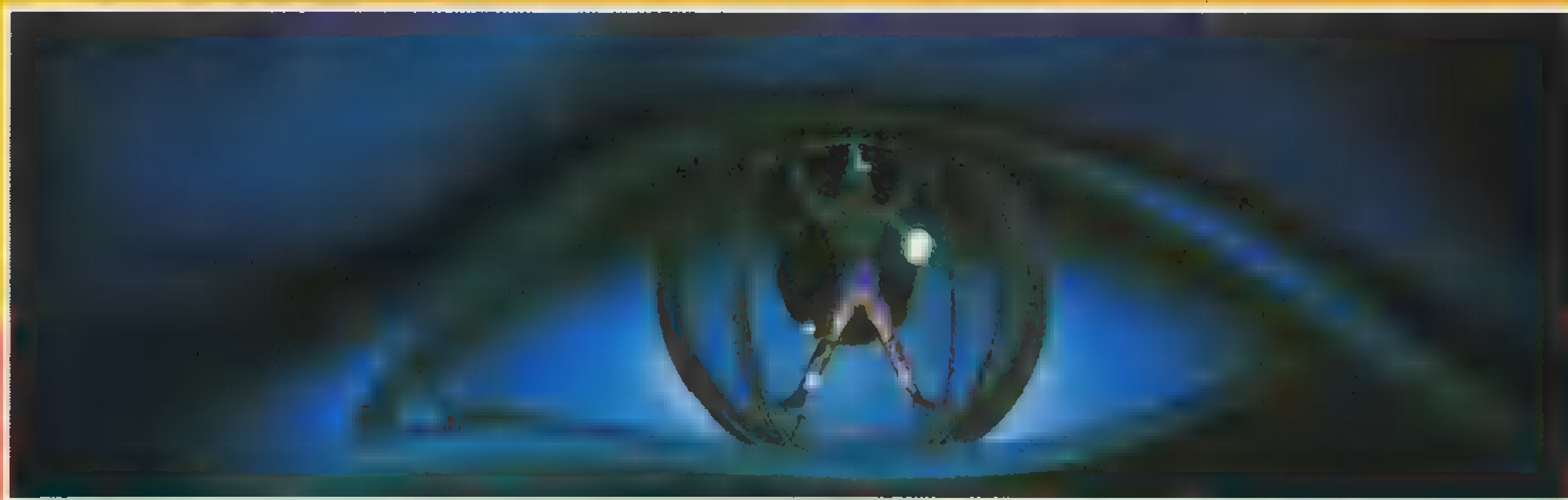
Tak, ta euforystyczna recenzja wyszła spod mojej ręki. Napisałem ją wkrótce po obejrzeniu rewelacyjnego dema gry i przekopaniu się przez sterty zapisanych przez producenta informacji o przygotowywanym produkcie. Jako, że film zrobił na mnie piorunujące wrażenie, a demko gry wyglądało równie dobrze, zapowiadało się na super hit. Z niecierpliwością oczekiwałem na premierę gry, jednak musiałem sobie na to trochę poczekać. W międzyczasie moja „wyśniona" otrzymała wyjątkowo niepochlebne recenzje w pismach zachodnich, to już mi się niepodobało. Kto więc kłamał, producenci czy też recenzenci nie znali się na rzeczy. Wkrótce moje wątpliwości zostały rozwiane, gdy na mym biurku wylądował świeżutki krążek zatytułowany właśnie „The Lawnmower Man". Zaraz po jego odpaleniu miałem wrażenie, że mój monitor trafił szlag. Wyblakłe kolory, rozmazane i niewyraziste postacie, mówię Wam, kicha. Z niechęcią wyłączyłem komputer. Później próbowałem jeszcze zmusić się do zagrania w tę gierkę..., ale jakoś nie mogłem. Moja wymarzona i wyśniona, okazała się totalną lipą. Poczułem się mocno oszukany...

Nikt w redakcji nie mógł zmusić mnie do zrecenzowania tego krążka, gdy tylko schodziło na ten temat, skóra jeżyła mi się na karku, na język cisnęły mi się wyrazy, a ręka nerwowo przeskakiwała w poszukiwaniu jakiegoś twardego przedmiotu... Znalazł się na szczęście jeden odważny, który zdjął ze mnie ten ciężar za co jestem mu dozgonnie wdzięczny. Chwała Ci „Darko".

Głos Drugi

O tej grze mówiło się już na długo przed tym, zanim pierwsze kopie komputerowej adaptacji "Kosiarza Umysłów" – głośnego filmu poruszającego temat Rzeczywistości Zastępczej (Virtual Reality) pojawiły się na rynku. "To nie tylko najlepsza gra na CD-ROM, ale także najdoskonalszy film interaktywny jaki dotychczas powstał", "Hollywood na ekranie Twego komputera", "Największe osiągnięcie w historii graficznego opracowania scenerii gry" – to tylko niektóre cytaty z poczytnych pism komputerowych. Atmosferę wokół programu podsycił dodatkowo producent filmowego pierwowzoru twierdząc, że pomysły przedstawione w grze są tak rewelacyjne, że z pewnością wykorzysta je w drugiej części "Kosiarza Umysłów". W tej sytuacji informacja o tym, że program będzie rozprowadzany wyłącznie w wersji kompaktowej (z powodu jego niebywałych możliwości), dobiła zupełnie rozedrgany z emocji tłum szalikowców Peceta. Jeśli teraz drżycie nad-





al, dobrze Wam tak! Należało się jak psu zupa! "The Lawnmower Man" zamiast wielkim hitem okazał się bowiem niezłym kitem, chociaż z pewnością nie sposób odmówić jego autorom ambicji, a samej grze kilku niezaprzeczalnych atututów. Fabuła programu jest równie świeża i sentymentalna, co marzenia pewnej staruszki czytającej po zmierzchu jedno z "arcydzieł" Harlequina. Jobe Smith, głupkowaty kosiarz trawników, który za sprawą badań Dr. Angelo nad wpływem Rzeczywistości Wirtualnej na ludzki umysł oraz w wyniku przedawkowania środków farmaceutycznych zapragnął zmierzyć się z Bogiem, a właściwie stać się nim. Jego ide fix miały ziścić się poprzez zmianę swej ludzkiej powłoki w cząsteczkę energii i przeniknięcie do sieci komputerowej (tyle o filmie).

Gdy to uczynił, poczuł się w tym nowym świecie strasznie samotnie. Postanowił więc wypełnić go postaciami ze swej pamięci, tym bardziej, że darzył je nieprzemijającym uczuciem nienawiści. Tak oto nową, płyno–cząsteczkową formę przybrali: Dr Timms, prowadzący projekt „Supervisor" z ramienia rządu i jego bezpośredni przełożony; ksiądz McKeen; właściciel stacji benzynowej Jake Simpson, a nawet Rosco – małpa pierwotnie testowana przez Dr. Angelo. Wszystkie te postacie są doskonale znane z filmu, co do jednej zresztą w nim uśmiercone. Ponieważ jednak Jobe, zwany teraz CyberJobem, żywił szczególnie ciepłe uczucia do Dr. Angelo oraz jego przyjaciół (małego Piotrusia Parketta i jego matki Carli – ich to bowiem obarczył winą za wszystkie swe niepowodzenia), tych ostatnich postanowił porwać. Cóż...Jak na prawdziwego mężczyznę przystało, Lawrence (co to za imię dla uczonego?) przeniknął do świata Joba aby ich ratować.

O GRZE

Przed Tobą do przebycia 12 poziomów, na których musisz unikać zetknięcia z atakującymi Cię cząsteczkami materii i energetycznymi wersjami postaci z umysłu Joba, lecieć kosmicznym statkiem rozwalając zębate niczym szczęki rekina drzwi, rozwiązywać zagadki logiczne i muzyczne(!), przemierzać ścieżki układów scalonych, walczyć z cybernetycznymi pszczołami i robić inne tego typu dziwne rzeczy. Jeśli nie zdążysz dotrzeć do uwięzionych przyjaciół na czas, ci zginą wciągnięci w wirtualną pułapkę. Sam też nie jesteś ani na chwilę bezpieczny. Wystarczy chwila nieuwagi, aby czerwona niczym rewolucyjny sztandar kosiara, potraktowała Cię jak koniczynę albo inną trawę. Banalne! Sama gra to typowa zręcznościówka, w której sterowanie ogranicza się do ruchów postaci w 4 podstawowych kierunkach oraz strzału. Wszystkie sekwencje zręcznościowe (trwające maksymalnie kilkadziesiąt sekund) oraz logiczne przeplatane są krótkimi urywkami z filmu oraz scenami interaktywnymi zrealizowanymi techniką komputerową. O ile jednak jakość zdjęć filmowych jest dosyć słaba, o tyle sceny komputerowe są naprawdę doskonale zrealizowane. Tym jednak co budzi największe uznanie dla programistów z SCI jest zastosowanie przez nich zupełnie nowatorskiego kąta ustawienia „kamery" pokazującej widok bohatera, uzyskany efekt trójwymiarowości wszystkich obiektów, wspaniała sceneria programu oraz doskonała ścieżka dźwiękowa. Cóż z tego, skoro te achy i ochy dotyczą głównie tzw. „przerywników", a w znacznie mniejszym stopniu zasadniczej akcji gry. Ta jest bowiem pod względem graficznym miejscami żenująca. Obraz na ekranie wygląda tak, jak by był wyświetlany maksymalnie w 16 kolorach (złośliwi powiedzieliby, że w 8), co przy rozdzielczości 320x200 punktów daje rzadko dziś już spotykany, irytujący efekt. Wszystko jest mdłe, kanciaste i mało wyraźne. Postacie zlewają się z tłem, są bezkształtne, często nierozpoznawalne. Zaręczam, że nie jest to wina karty graficznej, ani złej konfiguracji komputera.







■ **DARKO**

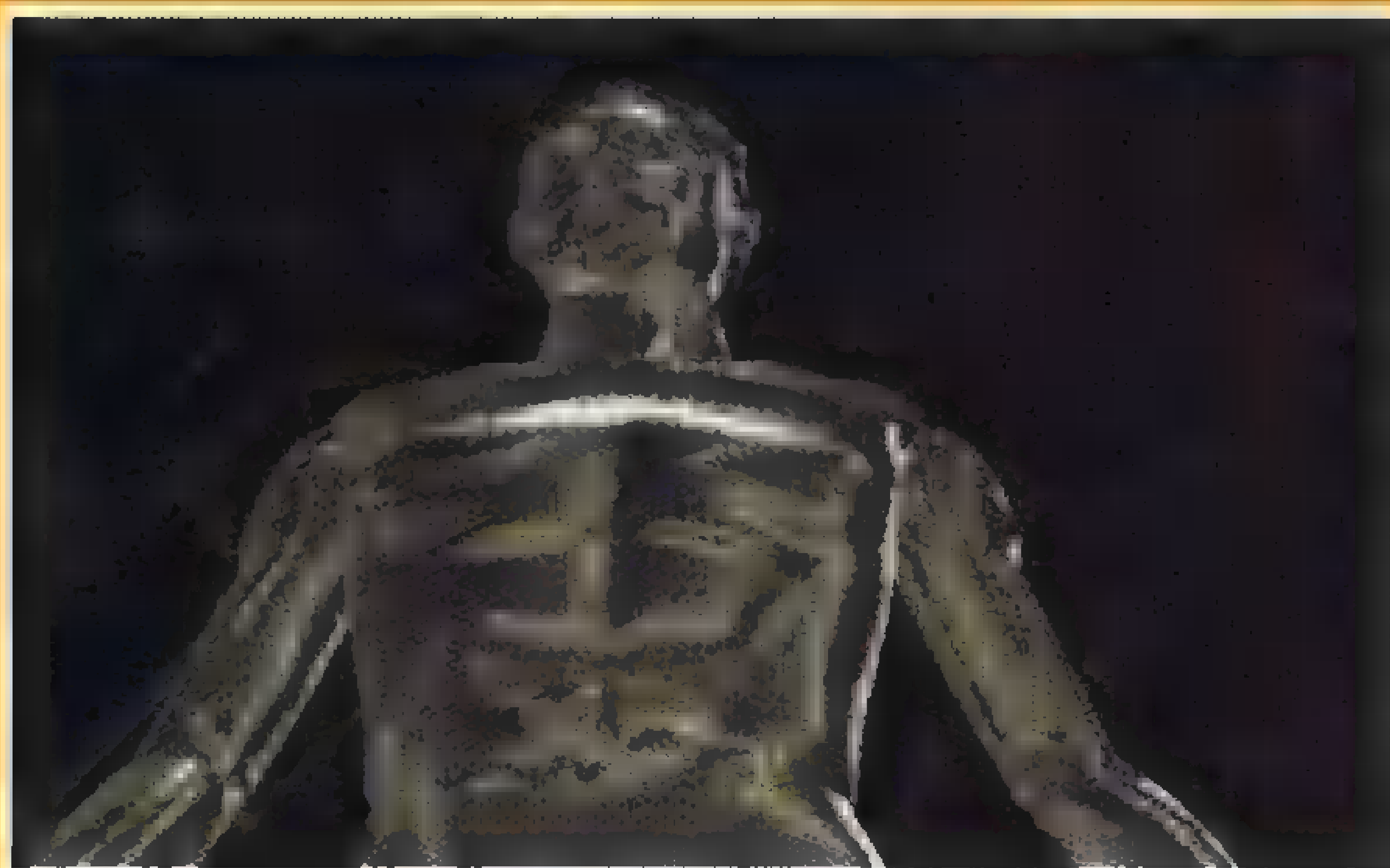
CYBERWAR

Jeszcze we wrześniu ma trafić na rynek „Cyberwar", druga część „Lawnmower Mana". O ile fabuła „Lawnmower Mana" była dosyć zgodna ze swym filmowym pierwowzorem

(u nas znanym jako „Kosiarz umysłów"), to fabuła „Cyberwar" jest oryginalnym dziełem twórców z SCI. Nie mogli się oni po prostu doczekać, aż oryginalny scenariusz do drugiej części „Kosiarza" uzyska ostateczny kształt. Wykorzystali jedynie początek scenariusza filmowego, aby samo nawiązanie intrygi było zgodne z drugą częścią filmu, a potem kierowali się już własnymi pomysłami.

„Lawnmower Man" był grą, która spowodowała wiele zamieszania na rynkach zachodnich. Powód był prosty, wkrótce po premierze filmu do sprzedaży trafiła pierwsza wersja tej gry mająca tę zasadniczą wadę, że korzystała z grafiki 32 kolorowej. Ludzie, mający świeżo w pamięci fantastyczną grafikę filmu, poczuli się po prostu nabici w butelkę! Powstał duży szum, wielu klientów żądało zwrotu pieniędzy. SCI dopiero w połowie tego roku wypuściło na rynek nową, 256-kolorową wersję „Lawnmower Mana". Pozostał jednak niesmak i nadwerężone zaufanie klientów. Co śmieszniejsze, firma chyba nie bardzo rozumiała swój błąd, bo do ostatniej chwili trzymała klientów w niepewności co do liczby kolorów w „Cyberwar".

Ale ostatecznie gra będzie sprzedawana wyłącznie w wersji 256-kolorowej i jest silnym kandydatem do tytułu gry roku.



Jak pamiętamy, „Kosiarz umysłów" kończył się przekształceniem cielesnej powłoki Joba w komputerowego boga – CyberJoba rezydującego w sieci komputerowej. W „Cyberwar" ten CyberJobe chwyta Cię i umieszcza jako więźnia we wnętrzu komputera. Aby wydostać się na wolność musisz przewędrować całe mile obwodów, a po drodze przejść całą masę testów i zagadek, będących pułapkami zastawionymi przez wrednego Joba. W związku z tym gra składa się praktycznie z kilkudziesięciu drobnych gier o różnym charakterze. Mamy tu testy na refleks, łamigłówki, kilkanaście sekwencji zręcznościowych, a cała gra jest jednym wielkim krążeniem po trójwymiarowym labiryncie.

Gra pełna jest oczywiście wspaniałej, trójwymiarowej grafiki. Sceny animowane zostały w całości opracowane na stacjach Silicon Graphics, a trójwymiarowe modele postaci są tymi samymi, które wykorzystane były w filmie.

Wymagania gry wobec sprzętu także nie należą do małych, tylko naprawdę szybka maszyna będzie w stanie zapewnić pełną płynność animacji. Największe wymagania ma jednak wobec napędu CD-ROM. Napęd podwójnej prędkości jest tu absolutnym minimum, ale lepiej gdyby była to prędkość potrójna. Nie od parady gra jest powszechnie reklamowana jako „pierwsza gra na CD, mogąca być sprawdzianem wartości Twego czytnika". Poza tym gra wyposażona jest w opcję MPEG, pozwalającą na uzyskanie dodatkowych efektów posiadaczom kart ReelMagic. Nie ma się co dziwić, że tak rozbudowana gra nie zmieściła się na pojedynczym krążku CD. Co więcej, nawet dwa krążki okazały się zbyt mało pojemne! Ostatecznie więc gra trafi na rynek w wersji trzykrążkowej, natomiast nabywca znajdzie w swym pudełku najprawdopodobniej cztery krążki. Dlaczego? Powód jest tak prozaiczny, że aż śmieszny. Fachowcy od marketingu z SCI stwierdzili, że znacznie łatwiejsze są do zdobycia pudełka na cztery krążki niż na trzy. A że głupio by wyglądała jedna pusta przegródka, więc czwarty krążek będzie zawierać wyłącznie muzykę z gry. Ale ta sprawa zostanie rozstrzygnięta w ostatniej chwili.

■ LSK



„CYBER WAR" ma być następcą niezbyt udanego „KOSIARZA"

TYTUŁ THE LAWNMOWER MAN

disc COMPRESSED DATA STORAGE

S.C.I. 1993

PC

SPRZEDAŻ MASTER s.c.

NASZA OCENA 3

WYMAGANIA SPRZĘTOWE PC
486, 4MB RAM, 300 K/s CD-ROM, 20MB HDD

FURRY OF

Jest to już nasze czwarte i zarazem ostatnie spotkanie z niezwykle sympatycznymi stworkami, które są bohaterami świetnej gierki logiczno-zręcznościowej „Fury of Furries". Gra sama w sobie jest z wszech miar godna polecenia. Można w nią grać niezależnie od wieku i zainteresowań. Jeśli nie znasz tej gry lub masz ją a nie potrafisz w nią grać, nie namyślaj się długo tylko skompletuj szybko „Gry Komputerowe" poczynając od numeru 5/94 i rzuć się w wir świetnej zabawy – naprawdę warto!

VILLAGE

Wioska jest wyjątkowo... zabawna. Wprowadzone do niej postacie (np. Czerwony kapturek, smurfy, Szekspir) oraz cała konstrukcja tego etapu powoduje, że co



chwila zarykujemy się ze śmiechu. Co to trudności – Wioska jest prosta jak nasz prezydent

Level 1. Przemknij pod oknem chałupy, uważając na pociski wściekłego lokatora. Biegnij w prawo. Przeskocz cebulki i skorzystaj z teleportu. Przejdź przez widoczny słup promieniowania i asekurując się liną dostań się na dach domu. Idź w prawo, tam wystarczy wspiąć się do EXIT.

Level 2. Zacznij od wejścia do dłuuugiej studni. Weź klucz i swym zabójczym oddechem („Niebieski") rozwal korek blokujący wypływ wody. Idź w prawo, z pobliskich drzwi wypada zabójczy brytan, więc należy się spieszyć. Jeśli kogoś kusi dodatkowe życie, niech rozwali beczkę. Dzięki powietrzu, które uwolniła dostanie się na dach i odpowiednio skoczy. Potem należy odsunąć płytę, blokującą dostęp do tajnego przejścia nad wieżą, za którą znajduje się EXIT.

Level 3. Podoba Ci się ta hulajnoga, co? Abyś znalazł się w jej posiadaniu, zmasakruj dotychczasowego właściciela i zaczekaj aż zleci. Czas pojeździć! Zepchnij pojazd z górki. Cóż za wspaniałe urządzenie. Dzięki niemu ominąłeś stado futrzakożernych świń. Idź w prawo, do teleportu. Prawda, że to miło znaleźć się przy EXIT?

Level 4. EXIT znajduje się na samej górze. Musisz się dostać tam po ciuchach, jednocześnie unikając śmiercionośnych doniczek. Programistom KALLISTO nie można odmówić pomysłowości i poczucia humoru.

Level 5. Ojej! Mamy tu prawdziwe młotobicie. Radzę bez przerwy biec i zatrzymać się dopiero przy czerwonym kapturku. Wedle uznania można ukatrupić, można nie ukatrupić. Za to trzeba skorzystać z położonego na prawo EXIT.

Level 6. Czyli rajd po cmentarzu. Idź ciągle w prawo, zombie przeskakuj, kobrę jak najszybciej ukatrup. Rycerzowi wpierw rozwal zbroję, a później przeskakując jego pociski, wypraw go do krainy wiecznych łowów. Dalej suń w prawo, gdzie wykorzystując pomyślne i niepomyślne wiatry dobrnij do EXIT.

Level 7. Biegnij w prawo. Uważaj na czaszkę, która oczywiście może Cię uszkodzić. Rozwal rekina i przeskocz wodę. Dalej idź w prawo. Odgrywa się tam znany i lubiany dramat „Romeo i Furia". Możesz (ale nie musisz) rozkwasić Romea i po krzyku (ale nie Julii). Musisz za to wejść na górę i nie iść w lewo, dopóki nie rozwalisz czarownicy na miotle. Teraz już idź w lewo. Rozczłonkuj młokosa z czaszką i wsuń się do EXIT.

Level 8. Zawsze byłeś za Gargamelem, mimo że zawsze przegrywał? Tak? To ten level Ci się spodoba, czas na rozbój w wiosce smurfów. Idź w prawo i przeskakuj (lub niszcz) niebieskie stworzonka. Ale uwaga, w pewnej chwili zaczynają ostro sprintować! Przeskocz kwas i dojdź do EXIT.

Level 9. Powoli odsuń się w lewo i chwilę zaczekaj. Wielce szanowny kolega Dizziego powinien się zaklinować. Pójdź w lewy dolny i w lewy górny róg po klucze. Idź w prawo. Wejdź na najwyższą platformę. Musisz skoczyć tak, żeby znaleźć się na wąskim skrawku gruntu przed dwoma zamkami. (Jeśli Ci nie wyjdzie, szybko napraw sytuację „zielonym"). Gdy już tam będziesz, ostro napieraj w prawo. Powinieneś otworzyć zamki i wpaść do EXIT. No chyba, że nie byłeś szybszy od jaja...

Level 10. Na tym poziomie co chwila latają wszędobylskie duchy. Należy grać ostrożnie i ciągle być przygotowanym na to, że zaraz wyleci jeden z nich. Idź w prawo, przeskocz kolce, zniszcz cebulkę i zapal siano. Dzięki gorącemu powietrzu, dostaniesz się na wyższą półkę. Stań na niższej skrzyni, rozwal cebulkę i idź w prawo. Zejdź na dół. Rozwal Babę Jagę (wiem, że jest to trudne i zabiera kupę czasu), przed duchami uciekaj maksymalnie w lewo. Idź w prawo. Przeskocz drabinę i dosuń ją nieco za EXIT. Wybijając się z niej, dostaniesz się do EXIT i zakończysz ten nieprzyjemny level. (UWAGA! Drabina i okolice Wyjścia są naprawdę cholernie śliskie.)

CASTLE

Skwituję to krótko. Zamek – kolejne rewelacyjne pomysły, kolejne godziny spędzone przy komputerze, kolejne niezbyt trudne zadanie.

Level 1. Idź w lewo, w okolice sarkofagu. Powinno to zachęcić wampirzycę i skłonić ją, by się za Tobą udała (musisz o to ciągle dbać). Wybijając się z kufra, wejdź na górę. Wampirzyca powinna zmienić się w nietoperza i podążać za Tobą. Jeśli tak jest, idź w lewo (płytka pod kolcami się zapada, dzięki czemu bez trudu można zgarnąć leżące koło nich życie). Ciągle i nieustannie dbaj, by wampir za Tobą szedł (roztropnie używając „zielonego", można go właściwie nakierowywać). Idź w lewo, wejdź po schodach i suń w prawo. Gdy będziesz przy dźwigni, zaczekaj aż znajoma kreatura znajdzie się pośrodku wnęki, obok Ciebie i szybko skorzystaj z drewnianej wajchy. Przyszpilisz wampirzycę. Wyślij w nią jeszcze jeden kolec. Weź pozostawiony klucz, którym otworzysz zamek odgradzający Cię od EXIT.

Level 2. Co my tu widzimy? Wszystkim znaną grę w „PAC MANA". Można tu zrobić multum żyć (100 pieniążków = życie), ale szkoda czasu i fatygi – i tak nie będą potrzebne. Skorzystaj z teleportu w górnej prawej części labiryntu. Pchnij wajchę i teleportu się ponownie. EXIT znajdują w samym środku labiryntu, czyli w siedlisku potworów. Zanim skorzystasz z wyjścia, wyprowadź w pole przebywającego tam ducha.



FURRIES



Level 3. Z pomocą dźwigni wypuścisz uwięzionego w dybach kolegę. Odwdzięczy się on, otwierając umieszczone bardziej na prawo drzwi. Ponieważ światło księżyca wyraźnie mu szkodzi, szybko biegnij w lewo i czym prędzej wejdź po schodach. Znajdujące się tam gilotyny pokonaj sprintem. Na górze jest armata, która strzela ciągle tak samo, dzięki czemu dostanie się do umieszczonego nad nią EXIT nie jest zbyt trudne.

Level 4. Pobliskim kanałem popłyń do góry. Gdy wypłyniesz, skocz na platformę obok. Używając dźwigni uratujesz czarownika. Teraz zejdź na sam dół, gdzie wskocz do lewego basenu. Sumienny czarownik napełni go wodą, dzięki czemu będziesz mógł popłynąć do umieszczonego na lewo EXIT.

Level 5. Odsuń głaz i zejdź na dół. Tym razem przypomina się doskonały atarowski „Donkey Kong Junior". No nic. Drałuj po schodach, wciskając się w kąty lub przeskakując beczki i uważając na niebezpieczną minę. Na końcu stopni znajduje się teleport. Skorzystaj z niego. Przestrasz czarnego leszcza i użyj EXIT.

Level 6. Wejdź po schodach i przebij się po klucz. Możesz teraz otwierać zamkowe komnaty. Idź w lewo, aby otworzyć komnatę, przemknij na wysokości zamka od jej drzwi. Pierwsza nie kryje absolutnie niczego. Wejdź po schodach. Idź w prawo i nie otwieraj komnaty (chyba że masz ochotę na starcie z żarłocznym pingwinem). Po mieszczących się na prawo schodach, wejdź na pierwsze piętro. Druga komnata kryje następny klucz. Teraz idź na drugie piętro. Nie otwieraj komnaty (Gilotyna!), ale otwórz zamek. Gorące powietrze błyskawicznie wyniesie Cię do góry (unoś się jak najbardziej na prawo). Przeskocz balię z kwasem i kolce. Zachłannie dorwij się do EXIT.

Level 7. Wykonaj długi, wysoki skok spod znaku z czachą. Dzięki temu ominiesz potrójne kolce. Aby uniknąć spadającej klatki, lekko się pod nią podsuń, a gdy zacznie spadać, zrób szybki unik. Spada druga, piąta i szósta od lewej. Na Twój widok Twój śmiertelny wróg pryśnie. Lawirując między kolcami, wskocz w otwarte drzwi, które od tego levelu pełnią rolę EXIT.

Level 8. Na ten level jest bardzo dobry sposób. Doskocz do wroga (piąta i szósta płyta od lewej się zapada), od tej chwili musisz podążać za wrogiem krok w krok, musi czuć Twój gorący oddech na karku. Przeskocz kolce (dwie płyty na prawo od okna). Bądź szybszy od spadającej klatki (spada tylko pierwsza), przemknij pod kolcami i sprawnym susem przeskocz wroga, jednocześnie docierając do drzwi. Uwaga – gdy już pomyślnie kończysz ten level, spada kamienna płyta.Gdy odpowiednio ją podsuniesz, wzbogacisz się o dwa życia –ja odradzam.

Level 9. Czyli pojedynek. Musisz definitywnie skończyć z tym napakowanym czarnym idiotą. Nie możesz zmienić się w materię, więc przeskakuj jego pociski. „Żółtym" lutuj rozważnie, wyżywanie się na spacji dużo nie da – formuj duże pociski. W miarę jak będziesz przysmażał wroga, on najpierw straci kuszę, później będzie się zmniejszał, a na końcu zakryje się tarczą. Gdy będzie w tym stanie, jak największym pociskiem uderz w znajdującą się nad nim klatkę. Odsłoni się wejście do komnaty z uwięzionym królem.

Level 10. Musisz długo i uparcie napierać na króla (możesz sobie na nim nawet poskakać), aż pójdzie w kierunku drzwi. Udaj się za nim. Teraz zostaje nam tylko stawić czoło dość paskudnej maszynie.

MACHINE

Maszyna, po dość łatwych górach, fabryce, wiosce i zamku może napawać pesymizmem. Nie przeczę, że wymaga od gracza wprawy i rutyny,ale gdy ma się już sposób, jej przejście jest sprawą 5 minut.

Level 1. Zmień się w „zielonego". Idź w prawo. Zawieś się nad znakiem trupiej czachy, odrobinkę poniżej wysokości półki. Gdy przylecą bezsilni mini–batman i mini–turtles, odczekaj około pięciu sekund, aby zmylić pogonie, podsuń się kawałek do góry i natychmiast puść linę. Długim skokiem w prawo pokonaj dwa pierwsze pojemniki z kwasem. Przejdź dołem, drogą wyłożoną czaszkami (powinieneś minąć idącą górą śmierć). Następny długi skok w prawo, następne dwa pojemniki z głowy. Dzięki „zielonemu" dostaniesz się na wyższą półkę, gdzie wskocz do telewizora. Telewizorem przejdź do dolnego prawego wyjścia. Szybko wskocz w dziurkę wskazaną strzałką.

Level 2. Zejdź na dół i idź w prawo. Zmień się w „żółtego". Stań w wyjściu z „kosmicznej" planszy i zmieniając się w materię załatw tylu kosmitów, ile to możliwe z tego miejsca. Gdy już to zrobisz, wyczuj odpowiedni moment i skocz między drugim, a pierwszym klockiem od dołu. Drałuj w prawo do dziury, nad którą krąży UFO. Teraz, aby dojść do EXIT w lewym dolnym rogu, trzeba wybić któreś z kręcących się kół zębatych (po prostu trzeba na nim stanąć). Myślicie, że ten level jest taki krótki i mało rozbudowany? Jeśli pójdzie4 się inną drogą, można napotkać olbrzymią ilość mikro–leveli (wszystko podpucha, po długotrwałych męczarniach wychodzi się na pierwszym levelu i to bez linoskoczka), a wśród nich rewelacyjny flipper, w którym występujesz w roli piłki.

KONIEC

Wszystko cacy, rozwaliłeś maszynę. Teraz to już na pewno będą kongratulejszony itd. No tak, oczom Twoim ukazuje się wspaniała kolorowa plansza, gustowny napis THE END. Ogólna radość, czeka panienka, czeka król, ale tu jeszcze coś trzeba zrobić. Co? Tym razem pomyśl sam drogi Czytelniku.

c.d n..ie nastąpi

■ MARCIN WĘCŁAWEK

POZDROWIENIA I PODZIĘKOWANIA DLA: M. KOLMASIAKA, J. KRUPY, A. URBAŃSKIEGO

TYTUŁ FURRY OF FURRIES

KALISTO '93

LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA

AMIGA

NASZA OCENA 9

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PC: 386, 1 MB RAM, VGA, HDD
AMIGA: 500/600/1200, 1 MB RAM

Kolejne wielkie dzieło twórców „Course of Enchantia".

UNIVERSE

Miłośnicy gry „Course of Enchantia" wyglądają z utęsknieniem na ukazanie się drugiej części gry, a tu tymczasem ten sam zespół programistów przygotował niespodziankę – grę „Universe". Podobny typ grafiki, analogiczny system sterowania, frapująca akcja – tak, jak „Enchantia"! Jeśli zaś idzie o fabułę gry, to podobieństwa tu też są widoczne. Bohaterem gry „Universe" jest chłopiec imieniem Boris. Przeciętny nastolatek z przeciętnej rodziny osiadłej w prowincjonalnym miasteczku gdzieś w Stanach Zjednoczonych.

Jak każda wielka przygoda, tak i ta, zaczęła się niepozornie. Dzień nie należał do najpiękniejszych, a matka wysłała Borisa do wuja Georga. Co było robić? – mus, to mus. Chłopiec wsiadł na rower i pognał ile sił w nogach. Wuj George, to dziwak i ekscentryk. Wciąż konstruuje jakieś dziwadła... Oczom Borisa ukazała się śmiesznie wyglądająca maszyna. Tak go ta konstrukcja zafrapowała, że pod nieobecność wuja wśliznął się do jej wnętrza i nieopatrznie coś wcisnął... Bezszelestnie i bezgłośnie Boris znalazł się gdzieś w innym czasie, innej rzeczywistości...

Co robić!???

STEROWANIE:

Kierunki:

Joystick lewo/prawo – ruchy w lewo/prawo

Joystick do góry – w głąb ekranu

Joystick w dół – na zewnątrz ekranu

Rozmowy:

W tej grze bardzo ważnym elementem są rozmowy z różnymi osobnikami.

W opisie zostały podane tylko prawidłowe odpowiedzi, więc lepiej się nie pomyl, bo zła odpowiedź może oznaczać Twój koniec...

Znajdujesz się na małej planetoidzie unoszącej się w kosmosie... Dziwna turkusowa atmosfera wydaje się być bardzo rzadka, lecz można tu normalnie oddychać... Panuje za to bardzo słaba grawitacja. W oddali widać większy asteroid na którym znajdują się jakieś dziwne obce budowle. W wielu budynkach pali się światło...

Idź w lewo na pomost, przeskocz na planetoidę. Musisz na niej odszukać płytkę drukowaną i fragment metalowej konstrukcji. W tym celu idź dwa ekrany w prawo, podnieś (PICK UP) płytkę drukowaną



(PIECE OF CIRCUIT BOARD). Teraz idź dwa ekrany do góry, potem dwa ekrany w lewo i podnieś (PICK UP) pogiętą metalową rurkę (BENT METAL BAR). Idź teraz dwa ekrany w dół.

W oddali widzisz pomost którym się tu dostałeś. Musisz na niego przeskoczyć. Aby tego dokonać musisz najpierw przeskoczyć na mały asteroid, który co jakiś czas tędy przelatuje, a potem z niego na pomost.

Ustaw się po lewej stronie ekranu i gdy tylko pojawi się asteroid wskocz (JUMP) na niego. Gdy już jesteś na asteroidzie, to możesz z niego przeskoczyć na pomost. Pomostem wróć na planetoidę na której rozpocząłeś grę. Podejdź do anteny satelitarnej, odszukaj panel kontrolny. Usuń zabezpieczającą go płytkę, włóż (INSERT) metalową rurkę (BENT METAL BAR) do panela. Teraz włóż (INSERT) do niego płytkę drukowaną (PIECE OF CIRCUIT BOARD). Możesz już uruchomić (USE) panel. Włącz opcję CONNECT CHANNEL i wybierz GAVRIC HOMEWORLD. Użyj ponownie panel, włącz opcję SET FILTRATION SYSTEM i wybierz GAVRIC HOMEWORLD. Teraz możesz już iść do miasta.

Stoisz na końcu małej uliczki. Po bokach stoją dziwne obce budynki, wyglądają jak małe twierdze. Chyba ktoś tu mieszka, lecz jak na razie nikogo nie widać... Po lewej stronie są dwa kanały wentylacyjne. Wejdź (PUSH/PULL) do tego większego.

Spadłeś na planetoidę, razem z Tobą spadły także jakieś śmieci... Podnieś lusterko (MIRROR). Idź w dół, przedostań się na pomost i skieruj się ponownie do miasta. W mieście idź w głąb uliczki i skręć w lewo. Stoisz na małym placyku, dookoła stoją silnie ufortyfikowane budowle, wejścia do budynków wyglądają na silnie zabezpieczone, chyba ludzie mieszkający tu żyją w ciągłym strachu...

Po prawej stronie jest budynek, wejścia do niego bronią dwa działa laserowe – musisz je unieszkodliwić. W tym celu rzuć (THROW) lusterko (MIRROR) na wejście do tego budynku. Uważaj na krążącego tu robota, gdy staniesz mu na drodze, to już po Tobie. Po rozwaleniu laserów przejdź na drugą stronę placu (w głąb ekranu) podejdź do drzwi i włącz (USE) konsolę znajdującą się przy drzwiach, dziewczyna zaprosi Cię do środka. Stoisz przed ciemnowłosą dziewczyną, w porównaniu z innymi mieszkańcami tego świata wygląda ona całkiem normalnie... Podejdź do niej i porozmawiaj:

– Oddly enough, I'd really like to know [...]

Po pewnym czasie do drzwi zaczną się dobijać roboty strażnicze. Wtedy szybko podejdź do drzwi po prawej stronie ekranu i rozwal (ATTACK) zamek magnetyczny (KEYPAD) metalową rurką (BENT METAL BAR).

Wchodzisz po schodach do następnego pomieszczenia...

Podejdź do szafy i otwórz (OPEN/CLOSE) ją. Wewnątrz jest ubranie, załóż je (WEAR). Połącz (USE) ręczny komputer (ARM COMPUTER) z komputerem na ścianie (obok szafy).

Teraz masz już dostęp do systemu komputerowego tego budynku, włącz (USE) monitor i wybierz opcję WINDOW SHUTTER. Otworzy się okno, wyskocz (JUMP) przez nie na ulicę. To miejsce wygląda na parking, stoi tu jakiś dziwny pojazd. Podejdź do pojazdu i połącz (USE) ręczny komputer z pojazdem. Teraz jest już wyłączony system anywłamaniowy pojazdu. Możesz do niego wsiąść (JUMP). Po Twoim wejściu automatycznie włączyły się systemy bezpieczeństwa i specjalne pole siłowe chroniące pasażera, lecz cała konsola jest nadal martwa... Pulsuje na niej tylko jedno małe światełko...

Wsuń (INSERT) kartę (KEY CARD) do czytnika, który znajduje się po lewej stronie



konsoli, pod monitorem z pulsującym światełkiem. Teraz zostaną uruchomione wszystkie systemy pojazdu, jeszcze tylko wpisz prawidłowy kod identyfikacyjny (kod: 87764) i już możesz startować. Kod wpisz za pomocą małej klawiatury znajdującej się po prawej stronie ekranu głównego.

Twój pojazd błyskawicznie unosi się do góry...

Teraz pojazd krąży wokół planety, czekając na polecenia. Po chwili na monitorach ukazuje się duży statek kosmiczny, jego właściciel chce z Tobą rozmawiać... Jest to handlarz kosmiczny – na jego pytania odpowiadaj:

– Hi! My name is Boris and [...]

– Sorry, but I've got nothing on me [...]

po rozmowie handlarz odleci. Teraz włącz (USE) komputer nawigacyjny Twojego pojazdu (środkowy ekran), wybierz opcję NAVIGATE COURSE. Pojawi się mapa galaktyki, na której Twoja pozycja zaznaczona jest strzałką (YOU).

Twoim pierwszym celem jest planeta BALKAMOS 7 (niebieska).

Aby tam dolecieć wybierz opcję LAY IN CURSE (na dole ekranu) i wybierz planetę, na którą chcesz lecieć. Gdy już będziesz na orbicie planety, włącz (USE) komputer na



wigacyjny i wybierz opcję DESCENT TO PLANET (lądowanie na planecie). Po chwili będziesz unosił się nad powierzchnią planety. Teraz musisz wybrać, w której strefie planety chcesz wylądować. W tym celu włącz komputer nawigacyjny i wybierz opcję SELECT QUADRANT. Pojawi się globus planety, wybierz strefę prawą-górną.

Wysiadasz z pojazdu... Stoisz na kamienistej równinie, którą od czasu do czasu wstrząsają podziemne wybuchy... W oddali widać kilka czynnych wulkanów. Atmosfera wydaje się bardzo rzadka, lecz nadaje się do oddychania...

Idź do góry w stronę wulkanów. Znajdujesz się obok rozbitego statku kosmicznego, wśród szczątków odszukaj robota (DROID) i zabierz go. Idź w prawo jeden ekran, a potem dwa ekrany w dół, zabierz (PICK UP) pojemnik (CANISTER), idź w górę, a potem w lewo, aż dojdziesz do swojego pojazdu, będą się tam kręcić jacyś podejrzani obcy. Włącz opcję łączenia przedmiotów (COMBINE) i połącz pojemnik (CANISTER) z robotem (DROID).

Postrasz obcych (USE) robotem, po chwili uciekną. Wsiądź do pojazdu, włącz komputer nawigacyjny i użyj opcję ASCENT FROM PLANET (odlot z planety). Gdy znajdziesz się już w kosmosie, leć na planetę JOR–SLEV 4, wyląduj w strefie lewa-górna. Na tej planecie nie ma co oglądać. W gęstej atmosferze formują się dziwne kłęby purpurowych chmur, dookoła pustynia...

Idź w prawo, przejdź obok obcego i podnieś (PICK UP) mały kamień. Rzuć (THROW) w obcego kamieniem, obcy połknie kamień i zadławi się... Po chwili z dziury w ziemi wyskoczy mała niebieska kulka. Złap ją. W tym celu użyj (USE) robota na kulkę (BLOB). Kulka może podzielić się na kilka części, lecz Tobie wystarczy tylko jedna. Wróć do pojazdu i poleć teraz do strefy prawa-dolna, na tej samej planecie. Po wylądowaniu idź cały czas w lewo, aż dojdziesz do małego domku. Przed nim siedzi stworek, porozmawiaj z nim (TALK):

– Why do you live here [...]

– Oh yes, how silly of me.

– How about these small blob things [...]

Po rozmowie stworek da Ci kryształ (CARVITE). Wróć do pojazdu i odleć z tej planety. Teraz leć do PFALLENOP ASTEROID CLUSTER. Tam ponownie spotkasz się z kosmicznym handlarzem. Na jego pytanie odpowiedz:

– I have some sort of shiny crystals [...]

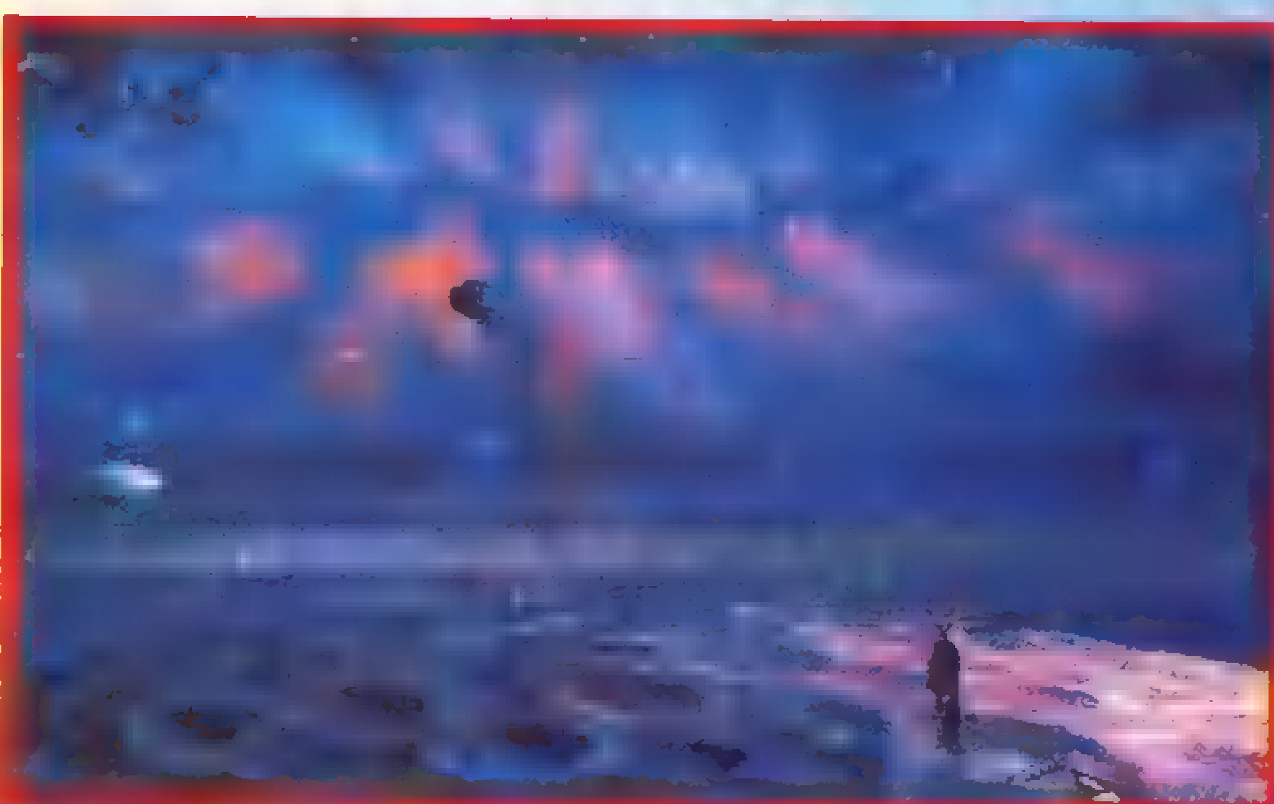
Handlarz zabierze Cię do Wheelworld, lecz niestety jego dok jest uszkodzony i musisz sam wlecieć do jego statku. Lewym przyciskiem myszy dodajesz szybkości, a prawym zamykasz śluzę po wylądowaniu. Twój pojazd wydaje się śmiesznie mały w porównaniu z pojazdem handlarza...

Jesteś na Wheelworld. Powietrze tutaj nadaje się do oddychania, lecz ma zapach starego oleju... Po chwili handlarz wysiada ze statku i żąda od Ciebie opłaty. Na jego pytania odpowiedz:

– No way. I've decided [...]

– Go ahead Snorglast, make [...]

Teraz handlarz strzeli do Ciebie i zabierze Ci kryształ. Na szczęście jego broń była nastawiona tylko na ogłuszanie... Wsiądź teraz do swojego pojazdu i leć do LANDING BAY REF. 40e. Stoi tam robot naprawczy. Popchnij go (PUSH/PULL)... Wygląda na to, że zrobiłeś to trochę za mocno... no cóż, mówi się trudno. Zabierz zwój ze skrzynki robota i leć do LANDING BAY REF. 1h zejdź z lądowiska i idź do miasta. Stoisz na poboczu drogi... To miasto jest gigantyczne, poruszają się tu nieznane pojazdy, wysoko u góry widać jakąś kolejkę. Po





wietrze wypełnia głośny hałas, na budynkach pełno jest świetlnych reklam i neonów... Obok schodów którymi się tu dostałeś stoi niebieska butelka (FLASK) – zabierz ją. Skieruj się w prawo, a potem idź drogą do góry. Jesteś teraz na parkingu. Po prawej stronie są ruchome schody. Wjedź nimi na górę. Stoją tam trzy terminale. Podejdź do tego po lewej stronie i włącz go (USE) za pomocą Twojej karty identyfikacyjnej (I.D. CARD). Wybierz opcję: PRESS TO ORDER!! Zakupiłeś SYNTHETIC CARVITE. Skorzystaj ponownie z ruchomych schodów i idź w lewo wzdłuż parkingu. Na następnym ekranie, wejdź do budynku wejściem od lewej strony. To miejsce wygląda na bar. Ciekawe co tu serwują? Na półkach stoją tylko butelki z dziwnym zielonym płynem... Podejdź do faceta (tego który siedzi) i porozmawiaj z nim (TALK)

– Hi there! Is any one [...]

– Yes... Well, I'd better get [...]

Podejdź do barmana i kup BRANDY. Dodaj (COMBINE) SYNTHETIC CARVITE do BRANDY. Podejdź jeszcze raz do tego samego faceta i zagadnij go. Po chwili facet upije się, a wtedy zabierz mu odznakę (BADGE). Wyjdź z baru i pójdź w prawo wzdłuż parkingu. A teraz w dół. Znajdujesz się ponownie na ulicy. Idź w lewo. Na następnym ekranie widzisz jak jakieś podejrzane typki atakują staruszka. Na Twój widok uciekają, lecz niestety zabierają ze sobą... rękę starca. Podejdź do nieszczęśnika i porozmawiaj z nim.

– Hi. My name's Boris [...]

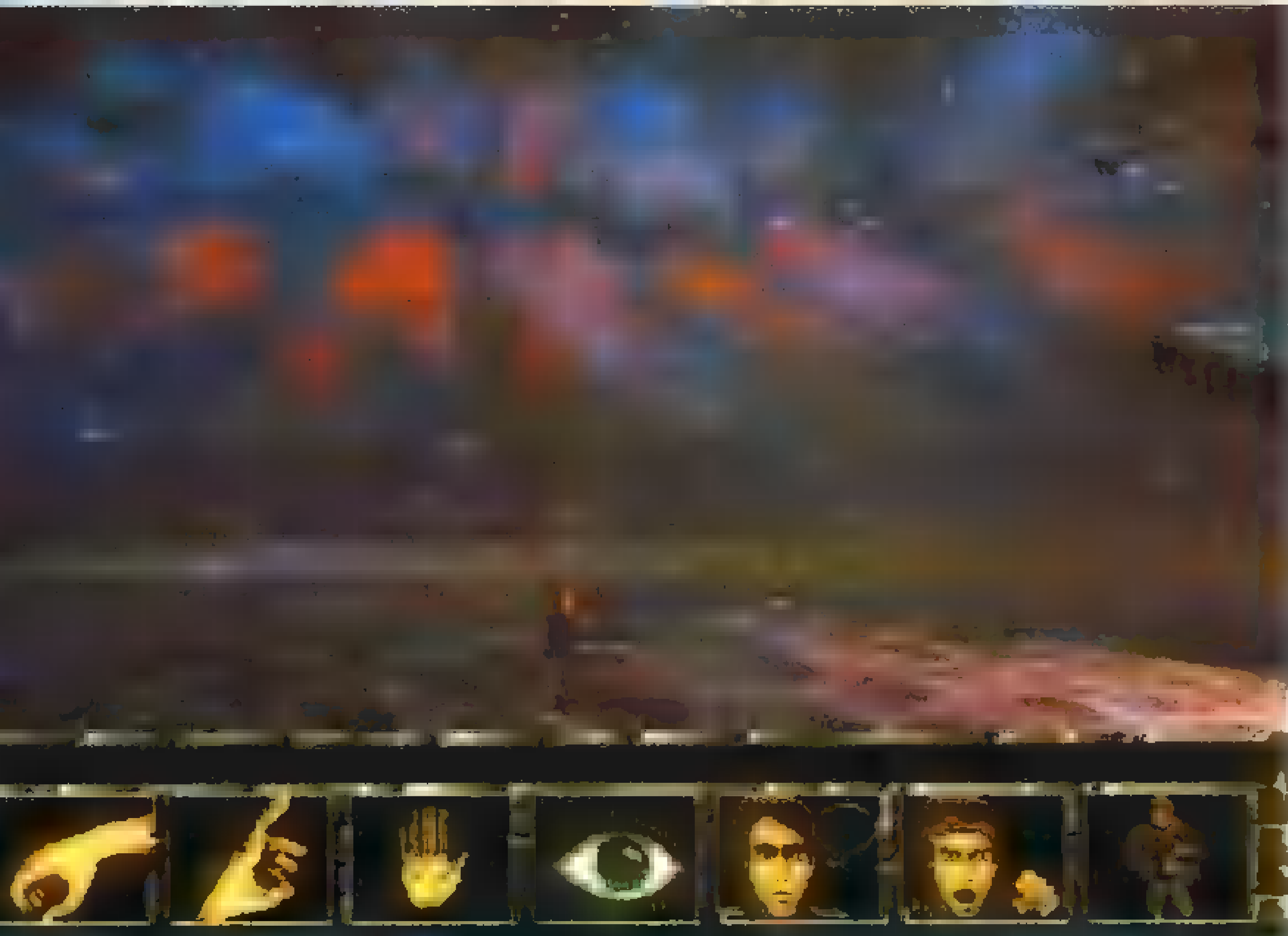
– I might be able to get your hand back [...]

Teraz musisz odzyskać rękę starca. Czeka Cię trudne zadanie, ponieważ będziesz musiał pokonać cały gang. Gdy rozprawisz się ze wszystkimi przeciwnikami, musisz jeszcze porozmawiać z szefem:

– Ok friend, I think this [...]

– LOOK! I don't really think [...]

Gdy szef gangu odda Ci rękę starca, skieruj się do miasta. Idź w górę



(za przejeżdżającym pojazdem). Na parkingu skieruj się w prawo. Podejdź do starca i porozmawiaj z nim (TALK):

– Why did they cut [...]

– I'm from planet Earth [...]

– Well, I don't really know [...]

W czasie rozmowy starzec przekaże Ci pierwszą część starożytnego artefaktu. Po rozmowie, idź za starcem. Niestety, tajna służba imperatora wytropiła Cię. Musisz więc uciekać przed robotami. Po biegu wejdź na windę, zjedzie ona trochę w dół, lecz po chwili ulegnie uszkodzeniu. Użyj (USE) liny (CABLE) na winę i zejdź po linie na dół. Podejdź do faceta, który siedzi przy zapalonym koszu na śmieci i porozmawiaj z nim (TALK)

– Erm... Hello. How are you?

– Oh, I'm sorry to hear [...]

– I realise that this sounds [...]

– Well, I've got this flask [...]

Facet da Ci kartę identyfikacyjną. Idź teraz przejściem w prawo (zaraz obok faceta). Wejdź na mostek nad torami i skocz (JUMP) z niego na jadący wagonik. Wagonik dowiózł Cię do portu kosmicznego – w oddali widać gigantyczne statki... Po zatrzymaniu się wagonika, zeskocz z niego (JUMP) na słup (ten po prawej stronie wagonika). Podejdź do krawędzi platformy i zeskocz (JUMP) z niej na tory, które pod nią przebiegają. Idź w prawo. Na skraju platformy są drzwi, zatrzymaj się przed nimi. Obok drzwi, tuż nad podłogą, jest mały otwór wentylacyjny. Wyślij (USE) robota (DROID) do tego otworu. Przez otwór, robot przedostanie się do wnętrza budynku i otworzy Ci drzwi od środka. Po tej operacji robot ulegnie uszkodzeniu i nie będzie się już nadawał do użytku. Jesteś teraz w olbrzymiej hali portu kosmicznego... Musisz szybko wydostać się z tej planety. Najpierw kup bilet. Podejdź do terminali komputerowych (pomarańczowe ekrany tuż obok uszkodzonego robota). Włóż (INSERT) do terminala Twoją kartę identyfikacyjną (I.D. CARD) i wybierz opcję: MEKANTHALLOR GALAXY. Teraz gdy zakupiłeś już bilet, możesz udać się do promu kosmicznego. Otwórz drzwi (USE) znajdujące się po lewej stronie ekranu i wejdź do środka. Podejdź do pola siłowego i wsuń (INSERT) bilet (TICKET) do terminala. Po otwarciu się pola siłowego, idź korytarzem w prawo. Otwórz drzwi do promu, użyj (USE) zamek magnetyczny i wejdź do promu. Prom zawiezie Cię na transportowiec międzygalaktyczny. Jesteś na pokładzie statku. Jak wszędzie, i tutaj pełno jest reklam świetlnych. Skorzystaj z windy (stoisz obok niej). Użyj (USE) zamek magnetyczny, który znajduje się obok drzwi do windy. Wejdź do niej i wybierz pierwsze piętro (LEVEL 1). Jesteś teraz na poziomie pasażerskim. Statek nie wygląda na luksusowy, a i pasażerowie wyglądają dosyć podejrzanie... Podejdź do dwóch rozmawiających facetów i przyłącz się do rozmowy (TALK).

– Did you mention something about [...]

– I'm Tharon T'huk of the Wheelworld [...]

Po rozmowie skieruj się w lewo. Na następnym ekranie, podejdź do drzwi i otwórz je. Użyj (USE) w tym celu zamka magnetycznego znajdującego się obok drzwi. Wejdź do środka. Uff... jak wszędzie i tutaj pełno jest komputerów i jakiegoś nieznanego sprzętu. Po wejściu do pokoju, automatycznie rozpocznie się transmisja radiowa... Połączył się z Tobą przywódca rebelii dążącej do obalenia imperatora. Według prastarej legendy, pogromca imperatora przybędzie z innego wymiaru... Wróżbici rebeliantów wykryli w galaktyce jakąś anomalię, po dokładnych badaniach okazało się, że tą anomalią jesteś TY!! Rebelianci sądzą, że to Ty jesteś tym człowiekiem z innego wymiaru, który ma obalić tyranię imperatora... Więc chcesz czy nie, los całej galaktyki spoczywa w twoich rękach... Dowódca rebelii przekazał Ci jeszcze jedną ważną wiadomość – statek którym lecisz, przewozi dostawy dla wojsk imperatora, a rebelianci nie chcąc aby te dostawy dostały się w ręce przeciwników, zaminowali cały statek. Niestety nikt teraz nie zna położenia ładunków wybuchowych, więc musisz niezwłocznie opuścić ten statek. Zostało Ci już niewiele czasu... Po wysłuchaniu transmisji, podejdź do konsoli komputera (po lewej stronie) i włącz ją (USE). Wybierz połączenie z poziomem trzecim (LEVEL 3), a następnie wybierz MYRELL. Myrell to Twój kontakt. Tutaj musisz niezwłocznie się z nim spotkać. Zaraz po rozmowie, wyjdź z pokoju i skieruj się w prawo. Skorzystaj z windy i wyjedź na poziom trzeci (LEVEL 3). Po wyjściu z windy, skieruj się w prawo. Na następnym ekranie idź korytarzem do góry, a potem w prawo, aż do końca korytarza. Ponownie skręć do góry – znowu zakręt w prawo. Idź tym korytarzem, aż do końca. Podejdź do drzwi i otwórz je. W pokoju oczekuje Cię Myrell. Porozmawiaj z nim

– Well, the other passengers know [...]

– Yes, of course I do.

– And what am I supposed to [...]

W czasie rozmowy, Myrell przekaże Ci drugą część artefaktu. Po rozmowie wyjdź z pokoju. Nieoczekiwanie napadnie na Ciebie łowca nagród... Ku Twojemu zdziwieniu jest to kobieta, lecz nie ignoruj jej. Ta broń, którą trzyma wycelowaną w Ciebie, nie wygląda na zabawkę... Nagroda wyznaczona za Twoją głowę jest bardzo wysoka, więc lepiej nie podskakuj. Można zachapać szmal dostarczając tylko Twoją łepetynę, a co najciekawsze, ta głowa wcale nie musi być żywa...

Rozsądniej będzie pogadać z kobitką.

– Ok! Ok! I'm holding!

– Really? Maybe I should turn [...]

Nagle całym statkiem wstrząsa potężna eksplozja... Twój czas dobiega końca. Jeśli chcesz wyjść stąd cało, to lepiej się pośpiesz. Eksplozja zaskoczyła łowczynię nagród, chyba urwał jej się film... Skorzystaj z okazji i szybko zabierz jej (PICK UP) kartę magnetyczną (KEY CARD). Wróć teraz do windy i zjedź na najniższy poziom (LAUNCH BAY). Podejdź do jednego z pojazdów (trzeciego od prawej strony) i wskocz do niego... W ostatniej chwili udało Ci się uciec...

Drogą telepatyczną otrzymałeś wiadomość, że imperator Neiamises wypowiedział wojnę Imperium Mekalien, które jest główną bazą buntowników. Z Mekalien wyruszyła gigantyczna flotylla w kierunku Wielkiej Białej Dziury wokół której krąży Coros planeta-twierdza imperatora. Coros przygotowuje się do obrony. Imperator przygotowuje do walki swoją najnowszą broń Wielkiego Złotego Robota... Następnym etapem Twojej podróży jest planeta ANKARLON 5. Wyląduj w strefie lewej-górnej. Planeta jest totalnie, zniszczona wygląda jak po działaniach wojennych. Nie ma tutaj żadnego życia... Wylądowałeś w pobliżu gigantycznego okrętu wojennego... Okręt wygląda na lekko uszkodzony, lecz chyba nie jest opuszczony, ponieważ ze środka dolatują jakieś dźwięki... Skieruj się w lewo. Tam w lewym dolnym rogu ekranu leży bryła skalna z wbitym weń prętem. Wyciągnij (PUSH/PULL) go. Wróć teraz do swojego pojazdu i leć na planetę SIRUF2. Jednak nie ląduj na niej, tylko leć od razu na planetę DAARLOR-KORV. Wyląduj na tej planecie w sektorze lewym-górnym. Niespodzianka! Ta planeta wygląda zupełnie jak ziemia, choć niebo wygląda trochę niesamowicie... Idź w prawo, aż dojdziesz do kamiennego monolitu. Podejdź do niego. Połącz (COMBINE) ze sobą dwa kawałki artefaktu (PIECE OF STAR CHART), a potem połącz z nimi pręt (METAL BAR). Teraz to wszystko włóż (INSERT) do otworu w kamiennym monolicie. Pojawi się teleport, który przeniesie Cię do Miasta Starożytnych... Potęga tego miejsca jest łatwo wyczuwalna, aż czuje się złe siły które nim kiedyś władały. Budowle są bardzo zniszczone, lecz nadal widoczne jest to, że kiedyś zamieszkiwała je potężna cywilizacja. Ale teraz jest to tylko miasto duchów... Idź kładką w prawo. Stoisz przed starożytną świątynią. Na środku znajduje się kamienny ołtarz otoczony strumieniami czystej energii. Obok ołtarza (po prawej stronie) leży ka-



mień, zabierz go (PICK UP). Przejdź teraz na lewą stronę i obejrzyj (LOOK) rysunek na skale. Są na nim ukazane trzy pomosty wychodzące z ołtarza. Na każdym z pomostów zaznaczone są po dwie płytki. Oznacz płytki w górnym rzędzie jako 1, 2 i 3 (od lewej), a płytki w dolnym rzędzie, jako 4, 5 i 6 (też od lewej). Teraz czeka Cię trudne zadanie. Musisz szybko przebiec po płytkach (na każdej z nich musisz zatrzymać się na moment) w następującej kolejności: 4, 1, 2, 3, 6, 5. Gdy staniesz na ostatniej płytce, zniknie pole energetyczne otaczające ołtarz. Teraz szybko rzuć (THROW) kamieniem na ołtarz, spadnie z niego olbrzymi kryształ (POWER GEM). Zabierz go i szybko uciekaj pomostem, którym się tu dostałeś. Na następnym ekranie szybko przeskocz (JUMP) przez dziurę i wejdź do teleportera. Po teleportacji ponownie znajdziesz się obok kamiennego monolitu. Idź w lewo, aż dojdziesz do swojego pojazdu. Wskocz do niego i leć na planetę SIRUF 2, ale nie ląduj na niej, tylko leć od razu na ANKARLON 5. Wyląduj w strefie lewej-górnej. Jesteś ponownie obok olbrzymiego okrętu wojennego. Idź w lewo. Podejdź do komputera (małe światełko po lewej), włóż (INSERT) metalowy pręt pod osłonę komputera i zerwij ją. Użyj (USE) POWER GEM do zasilenia komputera. Niestety klawiatura tego komputera nie nadaje się do użytku, więc wykorzystaj swój ręczny komputer i połącz się z komputerem statku. Niestety napisy które się ukażą, są w jakimś starożytnym języku i twój komputer nie jest w stanie ich rozszyfrować. Zauważ że, trzy ostatnie linijki tekstu są lekko podświetlone. Naciśnij środkową linijkę. Ze statku tryśnie strumień energii – jest to pole transportujące. Wejdź w nie. Zostaniesz przeniesiony do wnętrza statku. Tam spotkasz się z pilotem tego statku... jest to prastara istota, która mimo potężnych wymiarów nie wydaje się być groźna. Istota ta porozumiewa się z Tobą telepatycznie. Porozmawiaj z nią



– Erm... Yeah, I Gues so...
– How can I help?

Istota ta przekaże Ci starożytne urządzenie. Po wyjściu ze statku wróć do swojego pojazdu i leć do THE MEKANTHALLOR GALAXY, będzie tam na Ciebie czekał statek buntowników, który przewiezie Cię na Coros – planetę Imperatora. Porozmawiaj z kapitanem, jest nim humanoidalna istota z odległego krańca galaktyki:

– My name,s Boris and I want [...]
– What if I am Boris Verne? – Lucky me! I suppose you can [...]
– Look, I'd really like to [...]

Po zakończeniu rozmowy z kapitanem, podejdź do teleportera (niebieskie światło po prawej stronie ekranu) i użyj go. Jesteś już na Coros. Niebo rozjaśnia się co chwilę częstymi błyskami – to flota rebeliantów rozpoczęła atak na pałac. Podchodzisz do dwóch postaci, są to przemytnicy. Porozmawiaj

– Hello friends. My name is Boris.
– Oh! That's fascinating. Just [...]
– So? Whats that got [...]
– Look, I don't want any [...]

Po rozmowie przemytnicy odlatują. Teraz możesz udać się do miasta. Podejdź do samotnie stojącego faceta i porozmawiaj z nim:

– I don't suppose you [...]
– I'am called Boris. What's [...]

Ten facet to człowiek rebeliantów. Mówi Ci, że zostały zaostrzone przepisy bezpieczeństwa i wszystkich wejść do pałacu pilnują roboty bojowe. Niestety nie może Ci pomóc. Wróć na ekran na którym rozpocząłeś rozmowę. Idź w dół w stronę spacerującego robota. Porozmawiaj z nim:

– Have I ever told [...]
– Well then, carry on [...]

Po rozmowie idź dalej w dół. Dwa gigantyczne roboty bojowe strzegą tego przejścia, więc lepiej z nimi nie zadzierać. Na pytanie odpowiedz

– Oh... Ok I won't.

Wróć do spacerującego robota i zagadnij go:

– Have I ever told [...]
– The sentinels from the [...]

Robot pójdzie porozmawiać ze strażnikami. Gdy wróci, powiedz mu:

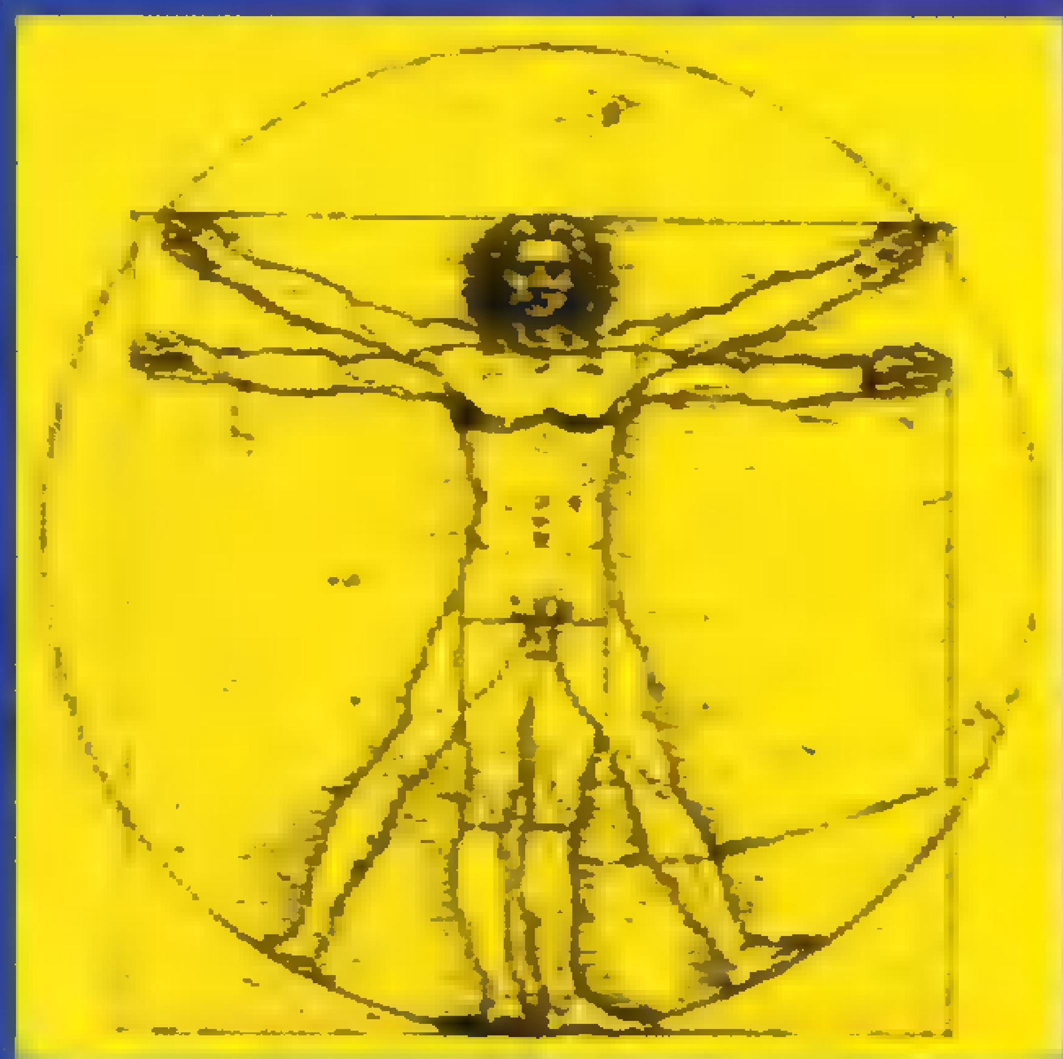
– Of course they do! Did you [...]

Strażnicy rozwalą robota. Podejdź do jego szczątków i zabierz baterie (BATTERIES). Połącz POWER GEM z CLOAKING DEVICE i dołóż jeszcze do tego baterie. Teraz użyj ręcznego komputera z POWERED UP GEM. Po tej czynności będziesz przez chwilę niewidzialny. Szybko przejdź między strażnikami i skręć w lewo. Zaatakuje Cię dowódca straży i główny poplecznik imperatora Baron Kaleev.

Na szczęście moc kryształu ochroni Cię. Baron upadnie. Zabierz mu jego identyfikator (I.D. CHIP). Użyj ponownie swojego komputera i POWERED UP GEM. Idź w prawo. Przejdź pomiędzy strażnikami i zejdź w dół. Teraz skręć w lewo, aż dojdziesz do murów twierdzy. Podejdź do pierwszego robota od prawej robota porozmawiaj z nim:

– Ermm... Hi there...
– Erm... Blast mea hole [...]
– Do as I command!!

Robot zrobi dziurę w murze. Szybko ukryj się w niej. Po chwili pojawi się Baron Kaleev i wyśle za Tobą roboty. Jesteś w starych lochach pod cytadelą Imperatora. Ludzie opowiadają przerażające historie o stworach zamieszkujących te podziemia. Lecz Ty nie masz wyjścia, roboty już się zbliżają. Ruszaj i lepiej nie zatrzymuj się ani na chwilę.



Idź: w prawo, do góry, w prawo, w prawo, do góry, w prawo. Teraz na środku korytarza skręć w dół, w prawo, do góry, w prawo. W głębokich lochach twierdzy żyje gigantyczny jaszczur Morklag. Leży i czeka na kogoś na tyle głupiego, aby tędy przechodzić. Wrzuć (THROW) I.D. CHIP do paszczy potwora. Wskocz na jego ogon i ukryj się za nim. Gdy potwór rozwali ścigającego Cię robota wyjdź i wśród jego szczątków odszukaj baterie. Podłącz baterie do POWER GEM. Wskocz na półkę (tuż nad ogonem potwora) i wejdź do góry. Ukryty korytarz zaprowadził Cię na dach twierdzy. Dookoła rozlegają się eksplozje, a powietrze przeszywa huk wystrzałów gigantycznych dział fortecy. Szybko użyj swojego komputera, aby włączyć POWERED UP GEM. Teraz gdy jesteś niewidzialny, idź szybko do góry. Podejdź do robota i włóż (INSERT) mu do pleców metalową rurkę. Gdy wszystkie roboty będą już zniszczone, idź do góry. Przed sobą widzisz dowódcę floty rebeliantów. Wygląda na ciężko rannego. Podejdź do niego i porozmawiaj:

– MAN–BRUTE!!! How did you [...]
– Should I try to destroy [...]
– How? What do I do?

Po zakończeniu rozmowy skieruj się w lewo. Widzisz świątynię Imperatora. Za chwilę wynurzy się z niej jego kolejne demoniczne dzieło – Złoty Robot. Został on stworzony w celu rozgromienia rebelii. Robot zauważył Cię, musisz z nim porozmawiać

– What makes you think [...]
– You are not a GOD!!! You [...]
– Yes... Very impressive...
– You cannot harm me now [...]
– I dare...
– Ok Ok!! If you want [...]

Teraz rzuć w robota kryształem. Ten eksploduje...i to już koniec.

Zaczekaj na końcowe demo...

BALD

TYTUŁ UNIVERSE

CORE DESIGN '94

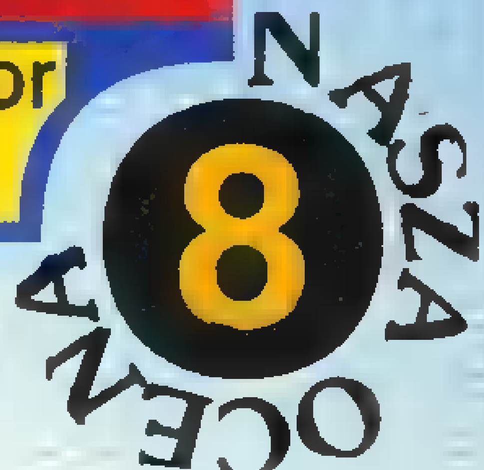
PRZYGODOWO-ZRĘCZNOŚCIOWA

WKRÓTCE WERSJA NA PC !!!



Dystrybutor
MIRAGE Software

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
AMIGA 500/600/1200, 1 MB RAM



SETTLERS

Chyba wokół żadnej z najnowszych gier nie powstało tyle mitów, nieporozumień i przeinaczeń na łamach naszej i zagranicznej prasy komputerowej, co wokół produktu niemieckiej firmy Blue Byte. Czegóż o tej grze nie wypisywano. Porównywano ją i z „Civilization", i z „Megalomanią", i z „Lemmingsami".

Każdy, kto choć chwilę grał w tę grę musi chyba odnieść wrażenie, że autorzy wszystkich opracowań zasugerowali się pierwszym rzutem oka na planszę gry, albo co gorsza, przepisywali bzdury od siebie nawzajem. Nie spotkałem chyba żadnego opracowania, w którym na pierwszym miejscu nie stałoby stwierdzenie, że celem gry jest „harmonijny rozwój społeczności". A tymczasem „The Settlers", to czystej wody gra strategiczna! Jedynym celem gracza jest wybudowanie na tyle silnej armii, aby móc pokonać wszystkich przeciwników. Wszystkie inne elementy gry służą w y ł ą c z n i e temu celowi! Co więcej, trzeba uczciwie przyznać, że jako gra strategiczna nie jest „The Settlers" zbyt wyszukana. Autorzy zastosowali tu maksymalne uproszczenia (raptem pięć rodzajów jednostek bojowych), mocno ograniczyli teren działania i sposób sterowania. Ale tym, co mimo wszystko przyciąga do gry, jest jej wspaniała grafika i animacja. To właśnie dzięki temu sztafażowi „The Settlers" stanowi prawdziwy przełom w dziedzinie gier strategicznych i zasłużenie kandyduje do tytułu gry roku 1994. Ale zacznijmy od początku.

Grę rozpoczyna sympatyczne intro, w postaci krótkiego filmu animowanego. Następnie trafiamy na ekran wstępny gry.

EKRAN WSTĘPNY

Tu dokonujemy wyboru rodzaju rozgrywki, a trzeba przyznać, że wybór jest dość szeroki. Kliknięcie na napisie LOAD pozwala nam wgrać wcześniej zapisaną rozgrywkę, a kliknięcie na START umożliwia rozpoczęcie wybranej lub wgranej rozgrywki. Klikaniem na ikonce obok napisu LOAD, wybieramy tryb gry. Podstawowym trybem jest tryb MISSION, ale grę radzę zacząć od DEMO lub TUTORIAL. Ale po kolei:

• DEMO – chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, że w tym trybie można jedynie biernie obserwować, jak komputer prowadzi rozgrywkę sam ze sobą. Obserwację można jednak prowadzić z punktu widzenia dowolnego gracza. W celu zmiany gracza klikamy na którymś z czterech kolorowych przycisków, które widoczne są na górnej listwie każdego z okien gry.

• TUTORIAL – tryb treningowy. Tutaj gracz ma możliwość zapoznać się ze sposobami sterowania grą, przy całkowitym braku jakiegokolwiek przeciwnika. Jest to faktycznie tryb, w którym można mówić jedynie o „harmonijnym rozwoju społeczności". Gra pozwala wybrać jeden z sześciu stopni trudności w tym trybie. Wyboru stopnia trudności dokonujemy klikaniem na wizerunkach strzałek.

• MISSION – tryb zasadniczy rozgrywki. Gra zawiera 30 misji o narastającym stopniu trudności. W każdej z misji gracz (rycerzyk z błękitnym pióropuszem) ma od jednego do trzech przeciwników. Dostępu do każdej z misji broni hasło (PASSWORD), które gracz poznaje po zakończeniu misji poprzedniej. Nie zamieszczamy listy wszystkich 30 haseł, ciekawi znajdą je w niemal każdej innej publikacji dotyczącej tej gry. Leniwym podam jedynie trik, pozwalający w prosty sposób uzyskać dostęp do dowolnej misji. W tym celu wystarczy w miejscu hasła wpisać słowo PASSIVE, będące hasłem ostatniej, trzydziestej misji. Teraz klikaniem na strzałkach można uzyskać dostęp do misji o dowolnym numerze.

• 1 PLAYER – jest trybem losowym, pozwalającym z zainteresowaniem grać w „The Settlers" nawet po wygraniu wszystkich 30 misji. W tym trybie przeciwnicy dobierani są w sposób losowy, ale gracz ma jednak duże pole manewru w doborze stopnia trudności gry. Ustawić tu można niemal dowolne parametry rozgrywki:

• wielkość mapy (MAP SIZE), czyli naszego terenu gry. Ustawia się ją klikaniem na ikonce z dwoma globusami. Jak łatwo się domyślić, większy globus powiększa mapę, a mniejszy pomniejsza. Wbrew pozorom, czym mniejsza wielkość mapy, tym trudniej wygrać grę, choć sama rozgrywka z reguły trwa dużo krócej.



• losowy dobór przeciwników. Wywoływany jest kliknięciem na maleńkiej strzałce ze znakiem zapytania, po prawej stronie globusów. Po każdym kliknięciu na tej strzałce, w okienku obok pojawiają się tajemnicze cyfry – to właśnie losowo dobrane parametry nasze i naszych przeciwników.

• obejrzenie dokonanego wyboru losowego. Jeśli mamy naturę hazardzisty, to po losowym dobraniu przeciwników możemy kliknąć na START i rozpocząć grę „w ciemno". Możemy jednak również podejrzeć, jakiego wyboru dokonał za nas komputer. W tym celu wystarczy kliknąć na wielkiej pionowej strzale obok globusów. Okienka u dołu ekranu wypełnią się wizerunkami naszych przeciwników. Jeśli taki dobór nam odpowiada, to możemy sobie spisać cyfry z okienka, aby zawsze móc odtworzyć to ustawienie.

• wpisanie własnego ustawienia. Zamiast doboru losowego możemy podać ustawienie wcześniej przez nas spisane. W tym celu wystarczy kliknąć na okienku z cyframi, aby je oczyścić, a potem wpisać w nie nasze ulubione cyfry. Ale uwaga! Przy wpisywaniu należy pamiętać o wpisywaniu ciurkiem, tzn. bez naciskania ENTER po każdym wierszu. ENTER wciskamy dopiero po wpisaniu wszystkich cyfr. Poza tym nie radzę wpisywać cyfr „z sufitu". Nie każda kombinacja cyfr ma sens dla programu, więc takie wpisywanie najczęściej kończy się zawieszeniem gry.

• edycja cech przeciwników. Tu program daje nam olbrzymią swobodę. Możemy sami ustalić niemal wszystko! Obok każdego wizerunku widać trzy kolorowe słupki. To nie jest zwykły ozdobnik. Wysokość każdego z tych słupków obrazuje jedną z istotnych cech postaci. W trybie MISSION mają one znaczenie informacyjne, ale w innych trybach (także w DEMO) można je zmieniać! Wystarczy kliknąć na takim słupku i nie puszczając LMB (lewego przycisku myszy) ustawić dowolnie jego wysokość. A jakie cechy symbolizuje każdy ze słupków? To bardzo proste:

* pierwszy (niebieski) – ustala początkową zasobność postaci, czyli ilość surowców, żywności i narzędzi, jaką dysponuje ona na początku gry.

* drugi (zielony) – wyznacza coś, co można by określić jako aktywność gospodarczą postaci. Czym wyższy ten słupek, tym postać energiczniej i sensowniej zabiera się do zagospodarowywania terenu. Przy wizerunku gracza ten słupek ma zawsze wartość maksymalną, bo w tym wypadku aktywność gospodarcza zależy wyłącznie od działań gracza.

* trzeci (czerwony) – symbolizuje rozrodczość poddanych. Początkowo wszyscy przeciwnicy mają tę samą liczbę poddanych. W miarę upływu czasu gry, poddanych przybywa, ale tempo przyrostu zależy od wysokości tego słupka.

• edycja przeciwników. Poddać edycji możemy również same wizerunki przeciwników. Kliknięcie na wizerunku przeciwnika powoduje zmianę portretu w okienku. Do dyspozycji mamy 10 różnych postaci, mniej lub bardziej odrażających. Podejrzewam, że za każdym z wizerunków kryje się jeszcze jedna ważna cecha, tj. agresywność postaci, ale niestety, nie udało mi się tu znaleźć jakiejś sensownej zależności.

• edycja liczby przeciwników. Każde okienko możemy zamknąć, czyli usunąć tego przeciwnika z gry, albo otworzyć, czyli dodać jednego przeciwnika. Zamykania i otwierania okienka dokonujemy przez kliknięcie na dużym kółku obok okienka. Warto przy tym zwrócić uwagę, że wybranie rozmiaru mapy 1 i trzech przeciwników zmusza nas do szybkiego wyboru lokacji na początku gry. Na tym rozmiarze mapy mieszczą się bowiem najwyżej trzy Zamki. Kto nie zdąży umieścić swego Zamku, ten nie wchodzi do rozgrywki!

● 2 PLAYERS – to bardzo ciekawa opcja rozgrywki dla dwóch graczy. Prowadzenie tej rozgrywki wymaga podłączenia do komputera dwóch myszy. Każdy z graczy gra osobno na swej połowie ekranu, choć na tej samej mapie. Wszystkie możliwości edycyjne są tu takie same jak w rozgrywce 1 PLAYER. Po wyłączeniu wizerunków przeciwników komputerowych można nawet przystąpić do czystej rozgrywki Człowiek kontra Człowiek.

Wybierzmy więc tryb rozgrywki, np. MISSION Level 1 i kliknijmy na START.

POLE GRY

Wygenerowana mapa gry ma kształt rombu będącego rozwinięciem całej powierzchni planety na płaszczyznę. Jak łatwo się domyślić, taka planeta na pewno nie ma kształtu kuli, ale pozwala to na stosunkowo proste zobrazowanie bryły przestrzennej na płaszczyźnie. Efekt jest taki, że jeśli przekroczymy granice mapy idąc na południe, to pojawimy się na jej północnym skraju i vice versa. Podobnie wygląda sytuacja w kierunku wschód–zachód. Podstawowym polem gry jest sześciokąt foremny (tak jak w pozostałych grach Blue Byte), ale ułożony na terenie pofałdowanym, w związku z tym mający różne rozmiary w zależności od ukształtowania terenu. Brzmi to może trochę skomplikowanie, ale zrozumienie tego faktu ma podstawowe znaczenie dla zrozumienia filozofii stawiania budynków i budowy dróg w grze.

Gra toczy się na cudownej planecie, na której nie ma pór roku (wbrew niektórym opisom), a i przebieg zjawisk przyrodniczych jest dosyć dziwny. Dorodne drzewo wyrasta tu w czasie niewiele dłuższym od wypieczenia chleba, czy wyhodowania łanu zboża.



Większą część obrazu na ekranie zajmuje okno główne, w którym widoczny jest teren gry. A teren ten zawiera zarówno równiny i pagórki (kolor zielony), wzgórza (kolor brązowy), góry (białe czapy), pustynie (żółte) i jeziora (niebieskie). O kolorach wspominam specjalnie, gdyż warto pamiętać, że większość budynków można wznosić wyłącznie na terenach zielonych, a kopalnie tylko w terenie brązowym i niektórych miejscach pokrytych śniegiem (kolor biały)!

STEROWANIE

Sterowanie grą jest dosyć proste, w całości odbywa się za pomocą myszy. Z całej klawiatury aktywny jest jedynie klawisz „P", wywołujący i odwołujący pauzę. Okno przesuwamy po mapie przez wciśnięcie prawego przycisku myszy i, nie zwalniając przycisku, przesuwanie kursora po ekranie. Większość funkcji wywołujemy w grze kliknięciem lewym przyciskiem myszy (LMB) na wybranym elemencie. Niektóre funkcje uruchamiane są wciśnięciem prawego przycisku myszy (RMB) i następnie kliknięcie LMB.

IKONY STERUJĄCE

Dolną część ekranu zajmuje pięć okrągłych ikon sterujących. Jeśli jakaś ikona jest w danym momencie aktywna, to rysunek w jej wnętrzu jest wyraźny i kolorowy. Ikona nieaktywna wygląda jak płaskorzeźba w drewnie. Jeśli w miejscu ikony wiruje złota gwiazdka, to znaczy, że program aktualnie wykonuje funkcję wywołaną tą ikoną. Do odwołania funkcji wystarczy kliknąć ponownie na tej ikonie. Do szczegółowego omówienia ikon przystąpię za chwilę, a teraz chciałbym wspomnieć o wyborze miejsca pod budowę Zamku Centralnego, rozpoczynającym rozgrywkę.

BUDOWA ZAMKU CENTRALNEGO

Przed wybudowaniem Zamku Centralnego warto zapoznać się z Raportem Geologicznym. Uzyskujemy go



przez kliknięcie LMB na drugiej ikonie sterującej. Otwiera się okienko informujące nas o zawartości głównych minerałów na terenie widocznym na ekranie. Licząc od góry są to rudy Złota i Żelaza, Węgiel oraz Kamień. Przy rysunkach symbolizujących te minerały podana jest ich zawartość w badanym terenie: PERFECT (doskonale), VERY MUCH (bardzo dużo), MUCH (dużo), ABOVE AVERAGE (powyżej średniej), AVERAGE (średnio), BELOW AVERAGE (poniżej średniej), FEW (mało), VERY FEW (bardzo mało), MINIMUM i NOT PRESENT (całkowity brak). Oczywiście warto jest wybrać taką lokalizację, w której jest jak najwięcej surowców. Warto jednak pamiętać jeszcze o kilku rzeczach.

• Niska zawartość kamienia kopalnego może być z nawiązką zrekompensowana dużą liczbą szarych skał. Są one doskonałym źródłem kamienia budowlanego, szczególnie w początkowej fazie gry.

• Drugim ważnym surowcem budowlanym jest drewno, należy więc sprawdzić czy na wybranym terenie znajdziemy dużo drzew.

• Na początku gry warto sobie zapewnić dostęp do jakiegoś zbiornika wodnego. Woda jest w grze najtańszym źródłem żywności (ryby).

• Warto sprawdzić, czy nasze państewko będzie miało możliwość ekspansji terytorialnej. Wybudowanie Zamku Centralnego w niewielkiej kotlince, otoczonej ze wszystkich stron górami, to pierwszy krok do przegranej.

Gdy już wybierzemy teren pod budowę zamku, wówczas należy wcisnąć RMB i kliknąć LMB na pierwszej ikonce sterującej. Teren pokryje się żółtymi symbolami, wyznaczającymi miejsca zabudowy. Pod budowę Zamku musimy wybrać miejsce zaznaczone symbolem zamku (kliknąć LMB na tym symbolu). Gdy już wyznaczyliśmy dokładne miejsce pod budowę Zamku Centralnego, to budujemy go klikając LMB na pierwszej ikonce sterującej. Od tej chwili rozgrywka się dla nas rozpoczyna. Uwaga! Jeśli zbytnio będziemy zwlekać z budową naszego Zamku, to przeciwnicy zajmą wszystkie bogatsze lokacje. Warto się więc pośpieszyć.



IKONY STERUJĄCE

Ikona pierwsza

Jest ikoną budowy wszelkich obiektów gry. Jak już wspomniałem, wciśnięcie RMB i kliknięcie LMB na tej ikonie zapełnia widok terenu żółtymi symbolami. Symbole te jednak widoczne są wy-

łącznie na terenie zajętym przez nasze państewko. Warto jak najczęściej korzystać z tej opcji, gdyż tylko w miejscach zaznaczonych symbolami możemy coś budować. Budowę dróg i budynków omówię osobno, w dalszej części opisu.

Ikona druga

Umożliwia z kolei likwidację wszelkich obiektów gry. Jeśli chcemy usunąć któryś z istniejących, czy choćby tylko planowanych obiektów, to musimy najpierw kliknąć LMB na tym obiekcie, a potem wcisnąć RMB i kliknąć LMB na tej ikonie. Na wszelki wypadek ukaże się okienko ostrzegawcze (DEMOLISHEN) proszące o potwierdzenie decyzji zniszczenia budynku. Decyzję zatwierdzamy kliknięciem LMB na tzw. „ptaszku" wewnątrz okienka. Jeśli jednak chcemy się wycofać z tej decyzji, to klikamy na napisie EXIT.

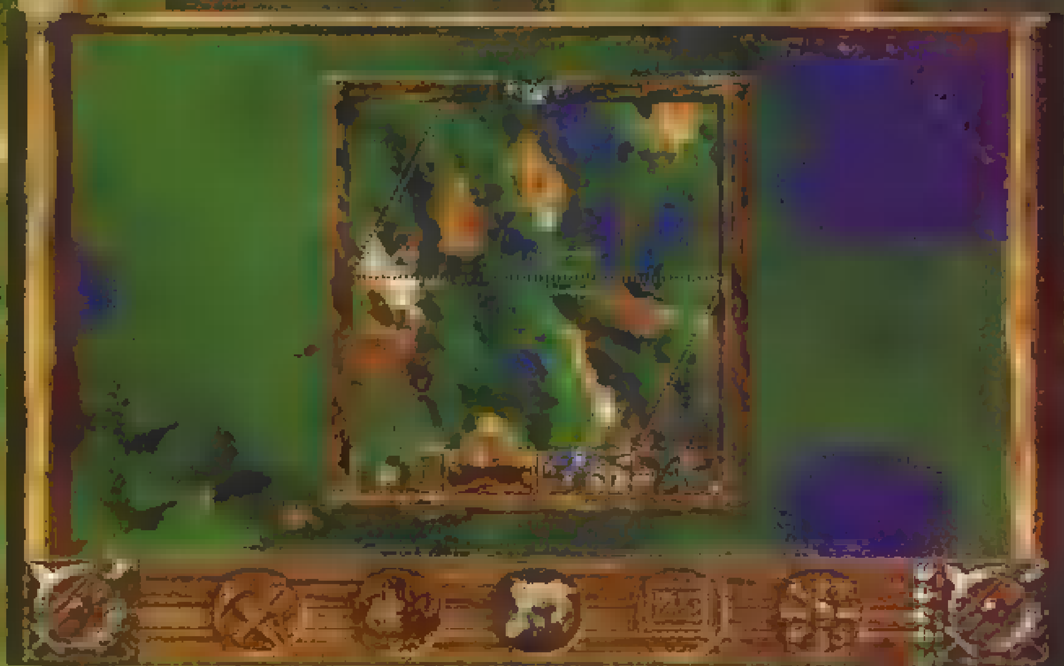
Jeśli, zamiast na budynku, kliknięmy LMB na istniejącym odcinku drogi, to za pomocą tej ikony będziemy mogli zlikwidować ten odcinek. Wykonuje się to tak samo jak niszczenie budynku, ale w tym wypadku program nie proponuje nam zatwierdzenia decyzji.

Nie możemy zlikwidować tą komendą Zamku Centralnego. Nie możemy też zniszczyć żadnego z budynków militarnych, jeśli aktualnie jest on atakowany przez przeciwników.

Ikona trzecia

Wciśnięcie RMB i kliknięcie LMB na tej ikonie powoduje takie przesunięcie ekranu, by nasz Zamek Centralny znalazł się w centrum ekranu.

Kliknięcie LMB na tej ikonie otwiera okienko ukazujące mapę całego terenu gry. U dołu okienka z mapą widać pięć ikonek ustalających sposób wyświetlania mapy.



- Ikonka 1 – Normalnie w okienku mapy widać mapę fizyczną terenu, z zaznaczeniem lokacji wszystkich budynków (kolorowe kwadraciki). Kolejne kliknięcia na tej ikonce zmieniają obraz:
  - Tereny zajęte przez graczy zostają zakropkowane odpowiednimi kolorami.
  - Cała mapa niknie, zmienia się w mapę polityczną. Widoczne są jedynie, w odpowiednich kolorach, tereny zajęte przez graczy z zaznaczeniem istniejących budynków.
  - Powrót do wyświetlania początkowego.

- Ikonka 2 – Służy do włączania i wyłączania pokazywania sieci dróg. Normalnie drogi nie są pokazywane.
- Ikonka 3 – Służy do włączania i wyłączania zaznaczania istniejących budynków. Normalnie budynki są zaznaczane.
- Ikonka 4 – Włącza i wyłącza nakładanie na mapę siatki geograficznej. Praktycznie rzecz biorąc, cały obszar gry zawiera się wewnątrz rombu stanowiącego oko tej siatki.
- Ikonka 5 – Włącza i wyłącza lupę, czyli daje możliwość dwukrotnego powiększenia obrazu mapy.

Fragment terenu widoczny aktualnie w oknie gry jest na mapie otoczony cieniutką ramką. Kliknięcie LMB na jakimś fragmencie mapy powoduje natychmiastowe przeniesienie w to miejsce ramki, a co za tym idzie, przeniesienie ekranu głównego na ten teren.

Ikona czwarta

Wywołuje okienko informacyjne. Okienko zawiera cały szereg ikonek, pozwalających wyświetlić najważniejsze informacje o stanie rozgrywki.

1. Zaopatrzenie w żywność. Zaznaczone są tu całe łańcuchy przetwórcze, od producenta (Rolnika, Rybaka) do konsumenta (Górnika odpowiedniej branży). Kolorowe kółeczka to wskaźniki zegarowe, ukazujące stopień zaspokojenia potrzeb na danym etapie produkcji. Jeśli czarna wskazówka stoi na czerwonym polu, to produkcja jest niewystarczająca, na żółtym – znośna, a na zielonym – dobra.
2. Informacja o zaopatrzeniu w surowce i produkty. Tutaj łańcuchy produkcyjne są bardziej skomplikowane, ale sposób prezentowania informacji jest taki sam jak w ikonce 1.
3. Ta ikonka w większości opisów jest zbywana enigmatycznym określeniem „aktywność zawodowa", bez podania jakiegokolwiek uściślenia. A tymczasem prezentuje ona jedną z najistotniejszych informacji w grze! W znany nam już sposób (kolorowe wskaźniki zegarowe) informuje o stopniu zaspokojenia potrzeb ilościowych w poszczególnych zawodach. W miarę rozwoju rozgrywki, warto od czasu do czasu zajrzeć do tej informacji, bo tu dość szybko widać, że coś „nie gra. Może się na przykład zdarzyć, że mimo wybudowania 15 gospodarstw rolnych, Górnicy nie zajmują się wydobyciem, tylko chodzą głodni przed kopalniami. Powodów takiego stanu może być wiele. Może nam brakować Rolników do uprawy ziemi, Tragarzy do transportu ładunków, Młynarzy do przemiału zboża, czy Piekarzy do wypieku chleba!
4. Ta ikonka pozwala nam zapoznać się ze stanem zmagazynowanych (w Zamku Centralnym i Składach) surowców i wyrobów. Ale uwaga, widać tu jedynie ilości towarów zmagazynowanych. Te, które znajdują się „w terenie", nie są tu uwidaczniane.





5. Informacja o naszych budynkach. Pod wizerunkiem każdego rodzaju budynku widoczna jest liczba określająca ile budynków tego rodzaju mamy w tej chwili wybudowanych. Jeśli jakieś budynki są w trakcie budowy, to dodatkowo pojawia się druga, mniejsza cyfra, poprzedzona znakiem plus.
6. Ikonka analogiczna do ikonki 3, ale informująca nas liczbowo o ludziach przydzielonych do konkretnych zawodów. Najczęściej wykorzystuje się ją do sprawdzenia liczby żołnierzy oraz liczby ludzi bez przydziału (ostatnia pozycja, ta ze znakiem zapytania).
7. Wykres produkcji poszczególnych wyrobów. Standardowo pokazuje on produkcję drewna, ale aby zobaczyć przebieg produkcji innego towaru, wystarczy kliknąć na ikonce symbolizującej ten towar.
8. Wykres siły poszczególnych przeciwników. Przebieg historii każdego z państw jest tu przedstawiony w charakterystycznym dla niego kolorze. Oprócz ogólnej siły państwa, widocznej w ustawieniu początkowym, możemy również porównać wszystkich przeciwników w poszczególnych aspektach. Robimy to, klikając na jednej z czterech ikonek po lewej stronie. Możemy porównać państwa pod względem wielkości terytorium, siły gospodarczej i siły militarnej lub powrócić do wykresu ogólnego (ALL). Wszystkie te wykresy możemy obserwować w wybranej skali czasowej (0.5, 2, 10 lub 50 godzin).
9. Strzałka pozwalająca bezpośrednio przejść do informacji wyświetlanych ikoną piątą.

Ikona piąta

Ta ikona otwiera kolejne okienko – menu graficzne, służące do sterowania parametrami gry.

1. Steruje priorytetami przydziałów żywności dla kopalń. To tutaj decydujemy, który rodzaj kopalń będzie w pierwszej kolejności otrzymywał żywność, a tym samym, jaki rodzaj minerału będzie wydobywany. Przycisk z dwiema strzałkami przywraca pierwotne ustawienie suwaków (i tak samo działa we wszystkich następnych ikonkach).

2. Tu ustawiamy priorytety w dostawach drewna i stali, więc tym samym decydujemy ile będzie produkowanych narzędzi, ile broni, ile łódek, a ile drewna trafi do Budowniczych.

3. Z kolei tutaj ustalamy priorytety w przydziałach węgla i zboża.

4. Wybierając tę ikonkę możemy ustalić priorytety w produkcji narzędzi przez Kowala. W trakcie gry warto wielokrotnie zmieniać te ustawienia, bo w różnych okresach gry mogą nam być potrzebne różne narzędzia.

5. Pod tą ikonką kryje się ustalanie priorytetów kolejności noszenia różnych towarów. Towar widoczny u samej góry jest noszony w pierwszej kolejności. Kolejność priorytetów zmieniamy przez kliknięcie na wybranym towarze, a potem klikaniem na odpowiednich strzałkach wyznaczamy mu wybrany priorytet. Z tej opcji należy korzystać dosyć często, bo Tragarze biorą pod uwagę jedynie te priorytety, a nie realne potrzeby. Przy dużej chwilowej nadprodukcji jakiegoś towaru możemy doprowadzić do zatkania tym towarem wszystkich dróg transportowych (jeśli oczywiście towar ma wysoki priorytet). Często więc będziemy świadkami takiej scenki, gdy huta nie pracuje, choć wszyscy Tragarze noszą Rudę Żelaza. A powód może być prosty. Huta jest pełna Rudy, ale nie ma w niej ani odrobiny Węgla. A Węgla nie ma, bo wszyscy Tragarze noszą Rudę, której nadaliśmy wyższy priorytet! Często też się zdarza, że choć Płatnerz pracuje pełną parą, to w Zamku nie są tworzeni



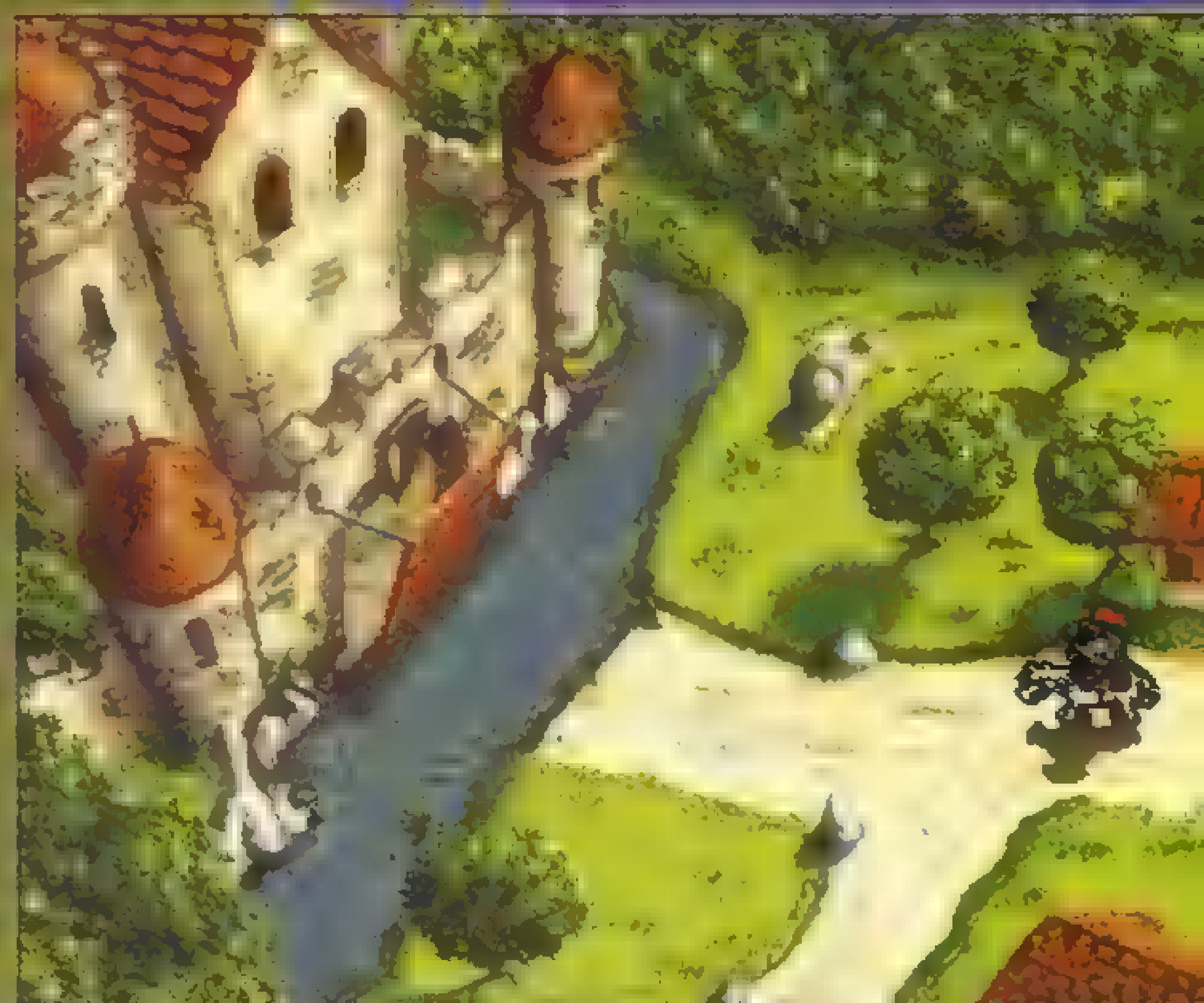
nowi żołnierze. Wystarczy wtedy spojrzeć na stan zapasów w Zamku, aby przekonać się, że jest w nim np. 15 Mieczy, ale ani jednej Tarczy. Rozwiązaniem problemu będzie właśnie zmiana priorytetów noszenia, a dokładnie zamiana kolejności noszenia Mieczy i Tarcz.

6. Tu ustalamy priorytety składowania towarów w Zamku Centralnym i Magazynach. Wszystkie nie wykorzystywane towary i surowce są składowane, a ustalone tu priorytety decydują o kolejności wynoszenia towarów. W normalnych warunkach, czym wyższy jest priorytet składowania, tym później towar jest wynoszony. Dlatego z reguły najwyższy priorytet otrzymuje broń i narzędzia, a najniższy – surowce.

7. Kolejna ikonka, której działania zupełnie nie rozumieją autorzy wszelkich opisów gry „The Settlers". Najczęściej określają to działanie jako „ustalanie stosunków z sąsiadami". A tymczasem rola tej ikonki jest banalnie prosta i jednocześnie kluczowa dla militarnej części gry. W oknie otwieranym tą ikonką ustalamy bowiem parametry obsady strażnic, w zależności od stopnia ich zagrożenia przez przeciwnika. Licząc od góry są to strażnice położone: bezpośrednio przy granicy, w normalnej odległości od granicy, graniczące z tzw. „ziemią niczyją" i położone wewnątrz naszego terytorium (więcej o znaczeniu położenia strażnic powiem przy omawianiu poszczególnych strażnic). Dla każdego z czterech położeń strażnicy ustawiane są dwie wartości obsady. Górna z nich wyznacza normalną obsadę, a dolna – obsadę minimalną strażnicy. Oczywistym jest, że wartość górna nie może być mniejsza od wartości dolnej. Program będzie dążyć do obsadzenia każdej strażnicy taką liczbą żołnierzy, jaka odpowiada wartości maksymalnej. W przypadku wydania rozkazu ataku lub „zmiany warty", ze strażnicy może wyjść tylko tylu żołnierzy, aby pozostali zapewnili obsadę minimalną. Dlatego w przynajmniej jednym rodzaju strażnic obsada maksymalna musi być większa od minimalnej. Jeśli we wszystkich strażnicach obsada minimalna będzie równa maksymalnej, to zostaniemy całkowicie pozbawieni możliwości jakiegokolwiek ataku na strażnice przeciwnika!

8. Ta ikonka otwiera kolejne okienko-menu, w którym sterujemy dodatkowymi wskaźnikami militarnymi i wydajemy pojedyncze komendy.

- suwak u samej góry decyduje, czy w razie niedoboru ludzi mają być raczej tworzeni żołnierze, czy Tragarze.
- ikonka podzielona na cztery, oznaczone liczbami pola, umożliwia wymuszenie stworzenia konkretnej liczby żołnierzy. Liczba obok tej ikonki wyznacza ilu żołnierzy można w tej chwili stworzyć (wynika to z zapasów broni i wolnych ludzi w poszczególnych Składach i Zamku Centralnym). W momencie pełnego obsadzenia wszystkich strażnic, nowi żołnierze tworzeni są dosyć wolno. Jeśli jednak szykujemy się do ataku lub wiemy, że niedługo zostanie zakończona budowa kolejnych strażnic, to możemy wcześniej stworzyć „zapas" żołnierzy. Kliknięcie LMB na którymś z pól ikonki spowoduje stworzenie takiej liczby żołnierzy, jaka zapisana jest na tym polu (1, 5, 20 lub 100).
- kolejna ikonka ma wartość wyłącznie informacyjną i informuje nas o stopniu zaopatrzenia strażnic w złoto (czyli o stopniu opłacenia żołnierzy). Górna liczba oznacza w jakim stopniu nasze strażnice zaopatrzone są w sztaby złota, a dolna podaje ogólną liczbę sztab złota przechowywanych w strażnicach. Nie należy się dziwić, jeśli w trakcie gry górna liczba przekroczy 100%. Oznacza to jedynie, że zasoby złota w strażnicach z nawiązką wystarczają na opłacenie żołnierzy. Stopień opłacenia żołnierzy nigdy również nie spada poniżej 25%, nawet wtedy, gdy nie mamy ani jednej sztaby złota.



- ikonka podzielona na dwa pola z sylwetkami Rycerzy pozwala na ustalenie tzw. priorytetów bojowych. To tutaj decydujemy, czy po wydaniu rozkazu ataku, do boju pójdą najsłabsi, czy też najsilniejsi żołnierze. Górne pole, z wizerunkiem Rycerza z białą flagą, powoduje wysyłanie do boju żołnierzy najsłabszych, a dolne – najsilniejszych. Priorytet ustalamy w zależności od kierunku rozwoju naszego państewka. Jeśli mamy duże zapasy broni i wolnych ludzi, to do boju ślemy dużą liczbę słabych żołnierzy. Jeśli natomiast żołnierzy mamy niewielu, ale nie mamy problemów z produkcją Złota, to wtedy wygodniej jest atakować mniejszą liczbą rycerzy o dużej sprawności bojowej.
- druga ikonka z sylwetkami Rycerzy pozwala wydać komendę „zmiany warty". Powoduje ona wyjście ze strażnic odpowiedniej liczby najsłabszych żołnierzy i udanie się ich do najbliższego Składu lub do Zamku Centralnego. Jeśli w Składzie znajduje się żołnierz silniejszy od tego, który przyszedł, to on wraca do strażnicy, a słabszy pozostaje w Składzie. Radzę jednak jak najrzadziej korzystać z tej komendy. Powodów jest kilka. Po pierwsze, na czas zmiany warty strażnica jest broniona osłabioną obsadą. Po drugie, duża liczba żołnierzy wędrujących do Składów i z powrotem może spowodować okresową blokadę dróg, a co za tym idzie, osłabienie tempa produkcji. Jest to szczególnie groźne wtedy, gdy mamy wiele strażnic, a małą liczbę Składów.
- na samym dole okienka mamy możliwość ustawienia liczebności stałej obsady bojowej Zamku Centralnego. Początkowo jest to 3 Rycerzy, jednak później, w miarę wzrostu liczebności naszej armii, warto tę obsadę stopniowo zwiększać. Górna liczba oznacza wymaganą przez nas liczebność obsady i może być zmieniana klikaniem na znakach plus i minus. Liczba dolna pokazuje aktualną załogę Zamku.

MENU PARAMETRÓW

PRZYDZIAŁ ŻYWNOŚCI



PRZYDZIAŁ STALI I WĘGLA

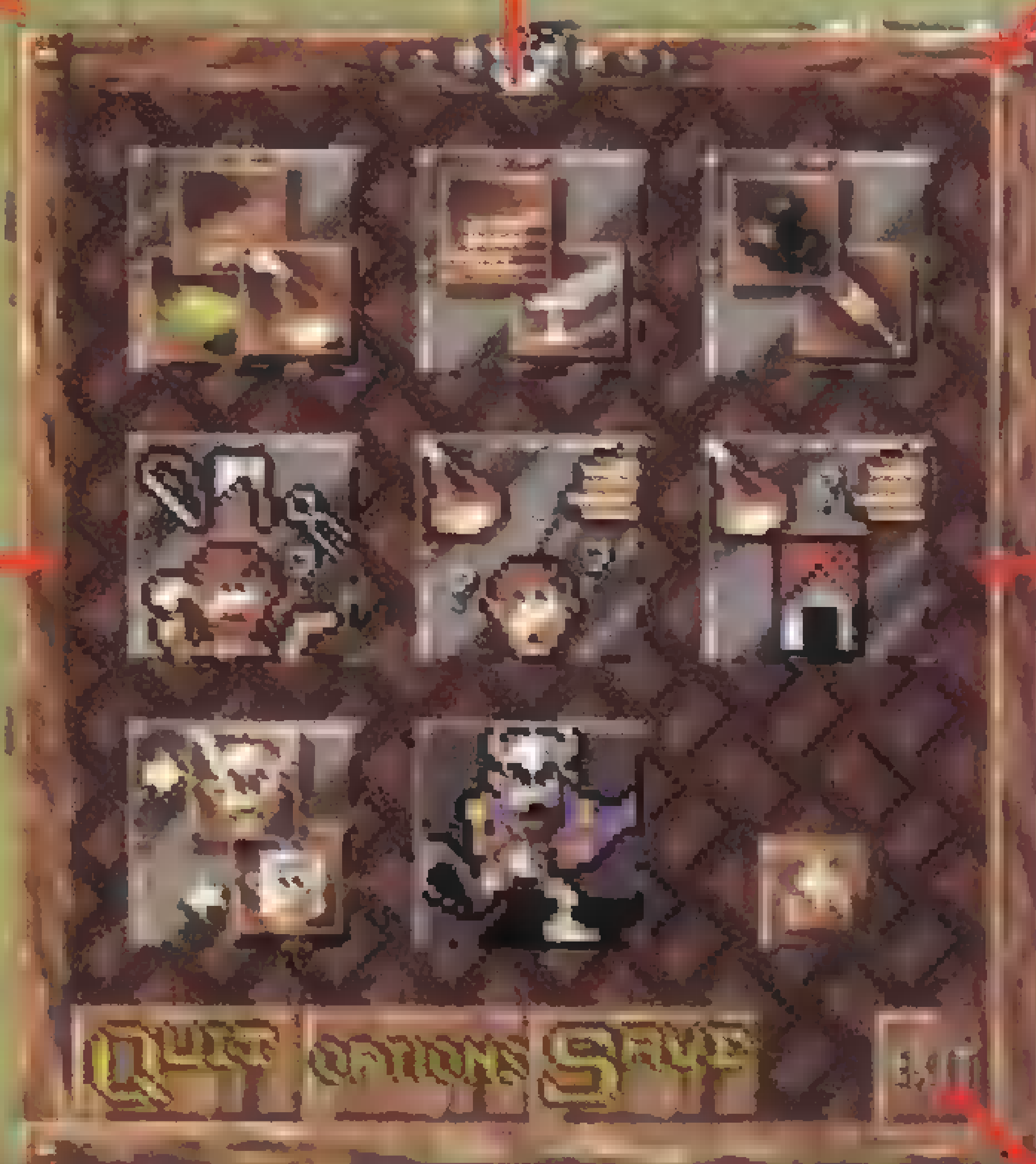


PRZYDZIAŁ WĘGLA I ZBOŻA





PRODUKCJA NARZĘDZI





KOLEJNOŚĆ NOSZENIA



OBSADA STRŻNIC



WSKAŹNIKI MILITARNE



KOLEJNOŚĆ SKŁADOWANIA

9. Strzałka pozwalająca nam przejść bezpośrednio do okna-menu uruchamianego ikoną czwartą.

U dołu tego okienka znajdziemy jeszcze trzy komendy:

- Quit – wyjście z gry. Wymaga podwójnego potwierdzenia (kliknięciem na „Yes") więc dwukrotnie daje nam szansę wycofania się (kliknięcie na „No").
- Save – umożliwia zapis aktualnego stanu gry, tzw. „zgrywkę".
- Options – otwiera dodatkowe menu, ustalające podstawowe parametry gry, osobno dla każdego z dwóch gra-

MENU INFORMACYJNE

CIĄG SUROWCOWY



CIĄG ŻYWNOŚCIOWY



"AKTYWNOŚĆ ZAWODOWA



STAN ZAPASÓW





STRUKTURA ZAWODOWA





WYKRES PRODUKCJI



WYKRES SIŁY



STAN BUDOWNICTWA

czy (jeśli oczywiście gramy w trybie 2 PLAYERS). Ja najczęściej korzystam tu z wyłączenia muzyki (MUSIC) z zachowaniem efektów dźwiękowych (SEPAR. EFFECTS), bo przy dłuższych rozgrywkach . monotonia podkładu muzycznego zaczyna być denerwująca.

cdn.

■ LSK

TYTUŁ THE SETTLERS

BLUE BYTE '93

GRA STRATEGICZNA



WYMAGANIA SPRZĘTOWE

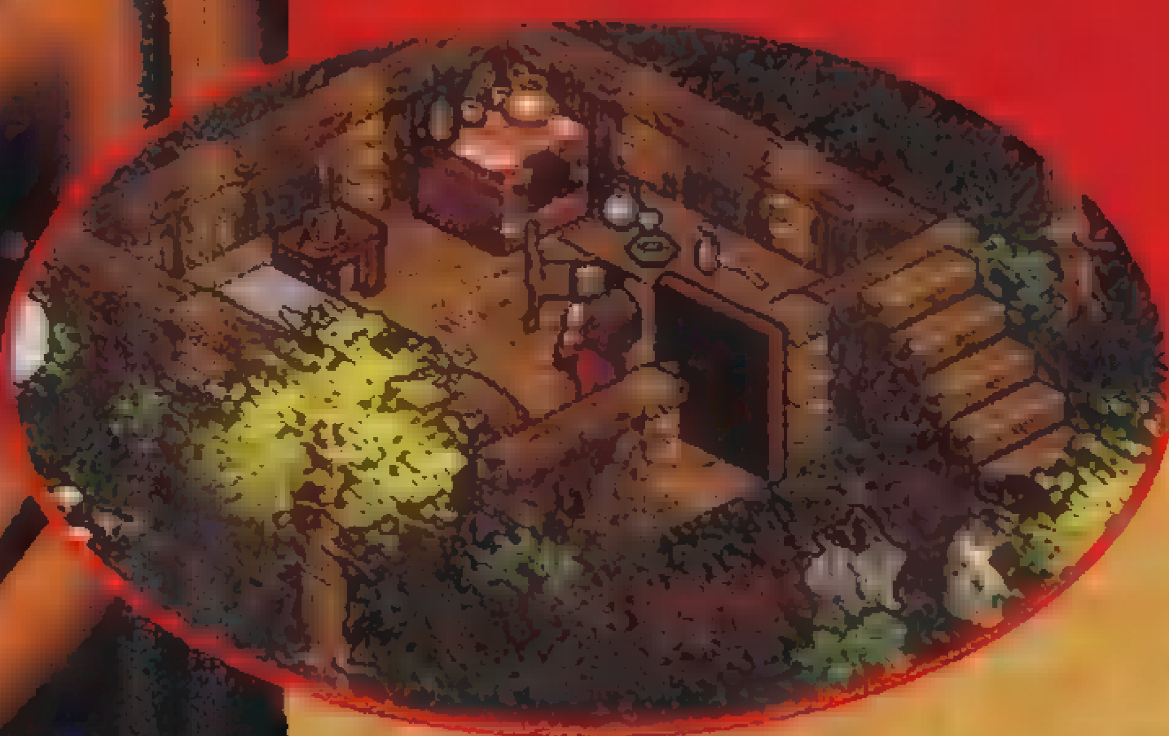
AMIGA 500/600/1200, 1 MB RAM

PC 386, VGA, 1 MB RAM, HDD

NASZA OCENA 10



ULTIMA VIII
PAGAN



W poprzednim numerze rozpoczeliśmy fascynującą przygodę w mrocznej krainie rządzonej przez okrutnego Strażnika, który uwięził tam naszego bohatera Avatara. Plan Strażnika jest prosty. Chce on zawładnąć całą krainą Britanni, zaś Twoim zadaniem jest uciec z tej krainy, a więc do dzieła. Udało Ci się szczęśliwie dotrzeć do wyspy Argentrock i co dalej?

Wyspa Argentrock

Trafisz tam otwierając Key of Scion drzwi, które spotkałeś w jaskiniach – idąc do Stone Cove. Na miejscu warto odnaleźć platformę teleportacyjną; będziesz musiał jeszcze nie raz odwiedzać Argentrock. Za pierwszym razem powinieneś porozmawiać ze Stellosem, Cyrrusem i Torwinem. Następnie Brat Xavier objaśni Ci, w jaki sposób możesz wstąpić do zakonu.

Pierwsza próba to Test of Wisdom – musisz odpowiedzieć prawidłowo na pięć pytań. Oto właściwe odpowiedzi:

Seeking respite ... : breezy evening
You come... battle : tend injured
A small child : my sight
Your liege lies... : battle is lost
...sit in tavern... : remain quiet
Your child...run : welcome
In comrades... : honesty
Why wisdom... : weapon destroys...
Your brother : give truthful testimony
Is it better... : comfort sad

Druga próba to sprawdzian równowagi. Musisz wejść na Windy point (skała z symbolem Stratosa za klasztorem) i nie pozwolić się z niej zrzucić przez wiatr. Proste.

Trzecia próba to zrobienie własnych Foci. Poprzez te przedmioty, Theurgist może wykorzystywać siłę Stratosa; wystarczy ich „użyć" i możesz rzucić czar – nie korzystając z żadnych innych materialnych „składników". Najpierw należy przeczytać dokładnie wszystkie książki w bibliotece klasztoru, aby poznać kształty foci i związane z nimi magiczne formuły. Później należy zejść do podziemi pod Argentrock – klucz da Ci Stellos. (Tam, jeżeli nie wyrzuciłeś jeszcze pergaminu z dispelling magical portals, znajdziesz niezwykle użyteczną broń – miecz Protector lub inaczej Nehdra's Needle. Jest dość skuteczny – i przy okazji dodaje Ci pięć punktów do współczynnika Armor). Gdy przejdziesz przez kilka prostych pułapek, szukaj brył srebra – będziesz potrzebował ich osiem.

Teleportuj się do Tenebrae (możliwe, że wcześniej należy jeszcze raz porozmawiać ze Stellosem). Kowal Korick wykuje dla Ciebie foci gratis. Wróć na wyspę i „uaktywnij" je, kładąc kolejno na ołtarzu w klasztorze. Idź do Stellosa i powiedz mu, że skończyłeś trzeci test.

Niestety, podczas Twojej nieobecności w klasztorze została popełniona kradzież. Zginął focus należący do Brata Xaviera. Aby go odnaleźć, należy zawsze przed rozmowami używać zaklęcia Hear truth. Twoja zabawa w detektywa może przebiegać tak: spytaj Xaviera o Cyrrusa, Cyrrusa – o Torwina, idź na Windy point.

Podnieś zaginiony focus i oddaj go właścicielowi. Teraz Stellos powie Ci, abyś porozmawiał z samym (z samą) Stratosem (Stratos).

Musisz skoczyć w miejscu, gdzie Torwin popełnił samobójstwo. Krótka wędrówka po latających skałach zaprowadzi Cię przed Tytana – który (która), oczywiście, nie pozwoli Ci zabrać swojej części blackrock (nazywanej the Breath of Wind). Da Ci jednak ostatni focus – skrzydła pozwalające rzucać niezwykle potrzebny Air Walk.

Stellos zna miejsce, gdzie możesz odnaleźć Oddech Wiatru. Nie idź po niego jeszcze teraz, zbierz najpierw pozostałe cztery części obelisku – ponieważ, gdy ukradniesz the Breath of Wind, cała magia Stratosa (z wyjątkiem czaru Air Walk) przestanie działać, co wybitnie utrudni dalszą grę.

Miasto umarłych

Heart of Earth, skarb Lithosa schowane jest głęboko pod ziemią. Musisz zejść do dolnych katakumb (drzwi otworzy Key of Scion). Po dłuższej, trudnej przeprawie przez lochy trafisz do jaskiń – na tabliczce przeczytasz, że wchodzisz do Pit of Death.

Przedmiot, którego szukasz, odnajdziesz w zamkniętej krypcie – the Conventicle of Dead. Najpierw skieruj się na południe; tam, za kratą, spoczywa strażnik klucza. Zapewne możesz ją podnieść używając czaru Aerial Servant na przełącznik przy grobie.

Inaczej będziesz musiał ją obejść, przechodząc przez Pit of Death – morze lawy i plątaninę kładek nad nim, gdzie każdy nieostrożny krok kończy się fatalnie.

Od miejsca, w którym znajdziesz key of the conventickler, powinieneś zawrócić – podnosząc kratę. Teraz trzeba znaleźć the Conventicle of Dead – duży budynek (w jaskini!), z grobem na środku. Użyj zaklęcia Open Ground, zabierz Serce Ziemi i najlepiej teleportuj się z powrotem.

Dla wygodnych: jest droga, którą można dostać się do Conventicle of Dead nie przechodząc przez Dolne Katakumby. Należy otworzyć w Stone Cove małe drzwi po prawej stronie wejścia do sali audiencyjnej Lithosa – za pomocą Key of Scion. Nadal trzeba jednak iść po klucz strażnika.

Hydros

Świątynia Hydros to wyschnięte jezioro Carthrax. Prowadzą tam drzwi w południowej ścianie jaskiń na E od Górnych Katakumb, na wschód od wejścia do Stone Cove. Przy jeziorze, niedaleko wejścia będzie platforma teleportacyjna.

To zadanie jest proste. Musisz obejść jezioro, trzymając się jego zachodniego brzegu. Kładkami dotrzesz do siedziby tytana (mała sadzawka, platforma z białego kamienia na środku). Porozmawiaj z Hydros; obieca Ci pomoc, jeżeli napełnisz wodą jezioro Carthrax – uwalniając ją w ten sposób. Znajdź wejście do jaskiń w południowo-zachodnim rogu mapy i przejdź przez nie – droga będzie krótka. Wyjdziesz na skarpę nad jeziorem; wodospad blokowany jest przez grób. Otwórz go (Open Ground) i wróć do Hydros.

Zostałeś oszukany. Powinieneś teraz odwiedzić Devona w Tenebrae, który trzyma skarb Hydros – jej część blackrock (the Tear of Water). Sądzę, że da Ci ją wtedy, gdy pokonasz Mistrza Czarnoksiężników – tak było w moim przypadku (wcześniej nie możesz z nim o tym porozmawiać).

Daemon's Crag

Teraz Twoja droga prowadzi do siedziby Czarnoksiężników (the Sorcerers). Przechodząc przez drzwi w samym SE rogu jaskiń za Upper Catacombs, trafisz nad rzekę lawy. Jeżeli masz czar Air Walk, możesz przeskoczyć – jest to trudne, ale wykonalne. Powinieneś próbować dotrzeć najpierw do tego miejsca, gdzie zobaczysz czarnoksiężnika Berena, ostrzegającego Cię przed swoimi kolegami.

We właściwej siedzibie władców ognia znajdziesz platformę teleportacyjną. W moim przypadku funkcjonowała ona jednak tylko w jedną stronę, tzn. można było dostać się za rzekę lawy teleporterem, ale do jaskiń trzeba już było wracać na własnych nogach – z powrotem przez rzekę.

Pierwszy dom, jaki napotkasz na swojej drodze, to dom Beren. Jest ona Akolitą Mistrza Malchira i czarnoksiężnikiem o dużych możliwościach; jest także żądna władzy. Beren uważa, że obecny

Pierwszy Akolita Vardion nie wykonuje należycie swoich zadań – i powinien być usunięty. Aby jednak przywołać demona, który wykonałby jej plan potrzebuje prawdziwego imienia Vardiona – a prawdziwe imię, to dobrze strzeżony sekret każdego czarnoksiężnika. Obiecuje nauczyć Cię magii Czarnoksiężników, jeżeli wydobędziesz od Vardiona jego tajemnicę; przyjmuje Cię na ucznia i zdradza swoje prawdziwe imię – Sabriana.

Kiedy trafisz do Vardiona, usłyszysz, że on także pragnie usunąć rywalizującego czarnoksiężnika. Zaproponuje Ci to samo, co Beren – musisz dokonać wyboru. Kiedy jedno z nich już zginie, pojawi się Malchir – i zaakceptuje Ciebie, jako kandydata na piątego akolitę (jest przecież wolne miejsce). Mistrz potrzebuje pięciu akolitów do rytuału przywołania Pyrosa (the Ritual of Flame), musisz się więc spieszyć.

Teraz czas na naukę magii Czarnoksiężników. Będą Ci potrzebne także foci, ale pełnią one inną rolę niż u Theurgistów. Zanim będzie można rzucić czar, trzeba je „naładować" – umieścić na środku pentagramu, przy którym są rozstawione odpowiednie świece i rozłożone specjalne składniki, wreszcie wypowiedzieć magiczną formułę. Wszystko razem jest bardzo skomplikowane; spotkasz osiem rodzajów foci, każdy o innej pojemności i innych właściwościach. Aby dokładnie wszystko poznać, powinieneś:

•wypytać swojego nauczyciela o wszystkie szczegóły, zwłaszcza o nazwy różnych miejsc pentagramu i dokładnie to zanotować.

•przeczytać wszystkie książki w bibliotece, zanotować receptury czarów – i naprawdę zwracać uwagę na drobiazgi, są tutaj bardzo ważne. Wystarczy, że pomylisz Mesostel Pa i Mesostel Ze („rogi" gwiazdy pentagramu) i źle ustawisz składniki, to zamiast naładowania foci czarem np. Banish Daemon przywołasz demona, który będzie miał ochotę Cię zjeść. A przeszkodzić mu w tym jest bardzo trudno. Stracisz focus, składniki, dobrą reputację i – najprawdopodobniej – życie.

Załóżmy, że opanowałeś teorię. Teraz czas na sprawdzian praktyczny. Twój nauczyciel będzie się przyglądał, jak kolejno przygotowujesz czary Flash, Flame Bolt i Endure Heat. Musisz to zrobić bezbłędnie. Później zostaniesz wysłany do Obsidian Fortress, siedziby Mistrza Malchira. Oczywiście na dalsze testy.

Malchir podda Cię decydującym próbom. Po przejściu hallu z demonami (najlepiej je wyminąć) trafisz do małej salki pełniej trupów, z pentagramem na środku. Porozmawiaj z demonem; ten nie będzie groźny. Wykorzystaj pentagram i materiały, aby przyrządzić czary Extinguish, Armor of Flames, Flash i Endure Heat – o ile nie zrobiłeś ich wcześniej.

Platforma za pentagramem przeniesie Cię do lochu, w którym Twoje możliwości naprawdę zostaną sprawdzone. Jest on podzielony na cztery sekcje; żeby je przejść będziesz musiał użyć jednego z czterech uprzednio zrobionych czarów (tabliczki przy wejściu określą je dokładnie). W każdej sekcji musisz odnaleźć specjalny niebieski symbol pentagramu. W przyszłości będzie Cię czekać walka z Malchirem. Mag, którego spotkasz w pomieszczeniu na NW lochów to dobry materiał treningowy. Atakuje od razu; pilnuje pentagramu i zaklęcia Conflagration, którego nie mogłeś się wcześniej nauczyć. Nie musisz się go obawiać, gdy skompletowałeś już magiczną zbroję i masz miecz Protector – czary będą się wtedy zwykle od Ciebie odbijać. Wystarczy rzucić Armor of Flames, podejść blisko, zanim przeciwnik zdąży się otoczyć murem ognia i zabić go mieczem – magia w tym wypadku jest mało skuteczna.

Kiedy zdobędziesz już wszystkie cztery symbole, wróć do demona – strażnika (stając na platformie, na której wylądowałeś wcześniej). On otworzy Ci drogę do Mistrza Czarnoksiężników.

Malchir wciąż jeszcze nie wierzy w Twoje umiejętności. Rozkaże, abyś zaatakował go używając Flame Bolt, Explosion i Summon Daemon. Później jeszcze będziesz musiał obronić się przed jego demonem. Jeżeli przeżyjesz, zostaniesz jednym z Akolitów.

Mistrz przeniesie Ciebie nad wielki pentagram (na południe od budynków Czarnoksiężników). Tam będą już czekać pozostali Akolici; masz uczestniczyć w Rytuale Ognia, pomóc Malchirowi wydobyć od (raczej: z) uwięzionego tytana Pyrosa wiedzę, której pragnie. Od Twojego zachowania w czasie ceremonii zależy przebieg dalszej gry. Oto możliwe warianty:

•przyniesiesz własną czerwoną świecę i będziesz miał przygotowane zaklęcie Ignite – wszystko pójdzie gładko. Mistrz pochwali Cię i zostawi samemu sobie.

•nie przyniesiesz świecy lub nie będziesz miał przygotowanego Ignite – będą kłopoty, ale stosunkowo niewielkie. Po ceremonii Mistrz ukarze Cię banicją.

•nie przyniesiesz świecy i nie będziesz miał przygotowanego zaklęcia – Pyros prawie się uwolni, zginie Pierwszy Akolita. Banicja.

•jak wyżej, ale jeszcze odmówisz uklęknięcia (za pierwszym razem) i będziesz kwestionował magiczną formułę – tylko niezbyt stanowczo. Pyros zostanie wyzwolony i natychmiast spali Mistrza i Akolitów, łącznie z Tobą. Czas na Restore Game.

•jeżeli będziesz nieprzygotowany, odmówisz wykonywania poleceń etc. Mistrz zrezygnuje z rytuału i zabije Cię osobiście. Możesz wygrać tę walkę, ale wtedy nie znajdziesz Tongue of Flame i nie skończysz gry.

Teraz powinieneś udać się do Malchira w jego pracowni. Zabij go – sam zaatakuje, możesz to uznać za obronę konieczną. To trudne starcie i warto się przed nim przygotować; przeciwnik na pewno rzuci Armor of Flames, Summon Daemon i Fire Shield, później będzie atakował używając Explosion (praktycznie bez ograniczeń). Najłatwiej zabić go mieczem lub napuścić na niego demona – ale tu istnieje ryzyko, że przywołany okaże się nieposłuszny i zaatakuje Ciebie.

Malchir będzie miał przy sobie the Tongue of Flame, książkę opisującą używanie go oraz kilka mniej ważnych drobiazgów. Stawiając Język Ognia na wielkim pentagramie (w miejscu rytuału) uwolnij Pyrosa – sam pozostaniesz bezpieczny. Tytan zemści się, uaktywniając wulkan – rozżarzone kawałki lawy zaczną niszczyć Pagan na równi ze sztormami Hydros i trzęsieniami ziemi Lithosa.

Ostatnie przygotowania

Wróć do Tenebrae i porozmawiaj z Devonem. Powinien dać Ci klucz do skrzyni w SW wieży zamku; będzie tam the Tear of Seas, kawałek blackrock należący do Hydros.

Udaj się na wyspę Argentrock, dojdź do Stratos. Gdy znajdziesz się tuż przed jej „skałą audiencyjną" rzuć Reveal – pojawi się postument z jej częścią obelisku Strażnika. Zabierz Breath of Wind za pomocą zaklęcia Aerial Servant. Jeżeli chcesz przekonać się, jakie skutki dla mieszkańców Pagan miała ta kradzież, porozmawiaj ze Stellosem. Pociesz się, że to wszystko dla ich dobra i teleportuj się do Mythrana. Powinieneś mieć już pięć części obelisku.

Stary mag powie Ci o ostatnim zaklęciu jego Thaumaturgy – Ethereal Travel. Twoja misja będzie polegała na pokonaniu tytanów w ich własnej siedzibie, dawnej świątyni Strażnika i odbudowaniu obelisku – Czarnej Bramy. Pagan zostanie wtedy uwolniony od tyranii żywiołów, a Ty opuścisz ten niegościnny świat.

Za zaklęcie zażąda Mythran zapłaty – 350 czy 500 kawałków obsydianu. Żeby tyle zebrać, należałoby chyba nie wydać ani grosza (przepraszam: obsydianu) od początku gry. Jedno wyjście to chodzić po Plateau i polować na zmieniające postać potworki; po ich zabiciu zostaje kilka monet. Drugie rozwiązanie (które ja wybrałem) to drobna, przeróbka savegame'u – rozmnożenie zasobów finansowych.

Kiedy zaspokoisz już chciwość starca, użyj dwa razy Ethereal Travel i przenieś się do świątyni Strażnika.

Czarna Brama

Stoisz przed olbrzymim pentagramem, drogi rozchodzą się w czterech kierunkach. Na końcu każdej z nich będzie brama, która przeniesie Cię do siedziby jednego tytana. Oto ich lokalizacje:

zachód – Pyros
wschód – Lithos
południe – Stratos
północ – Hydros

Tytani zabezpieczyli się dobrze. Do Hydros i Stratos dotrzesz skacząc po skałach – nad wodą i w powietrzu. Lithosa znajdziesz po długiej wędrówce poprzez pełne lawy i duchów umarłych korytarze (duża ilość zaklęć Grant Peace polecana). Najtrudniej jest trafić do Pyrosa – musisz przebyć rzekę lawy, znacznie szerszą niż przed Daemon's Crag. Pomoże Ci w tym specjalne urządzenie w kształcie wieloramiennej gwiazdy – przykładając do specjalnych platform blisko jej ramion białe kulki, które znajdziesz w labiryncie, będziesz budował kolejne pomosty. Konieczne jest wykorzystanie kilkunastu takich kulek. Przyda Ci się także kilka zaklęć Flash i Banish Daemon.

Na każdego z tytanów trzeba „użyć" odpowiednią część blackrock, czyli:

na Pyrosa – Tongue of Flame
na Lithosa – Heart of Earth
na Stratos – Breath of Wind
na Hydros – Tear of Seas.

Części obelisku zostaną uaktywnione – pojawi się wokół nich niebieska otoczka (aura?). Każdą z nich kładź na pentagramie na zakończeniu ramiona, które wskazuje drogę do odpowiedniego tytana. Na zakończenie użyj Obelisk Tip na siebie, połóż go na Aphelion pentagramu – tak odbudowałeś Czarną Bramę.

Wejdź w nią.

■ Adam Leszczyński

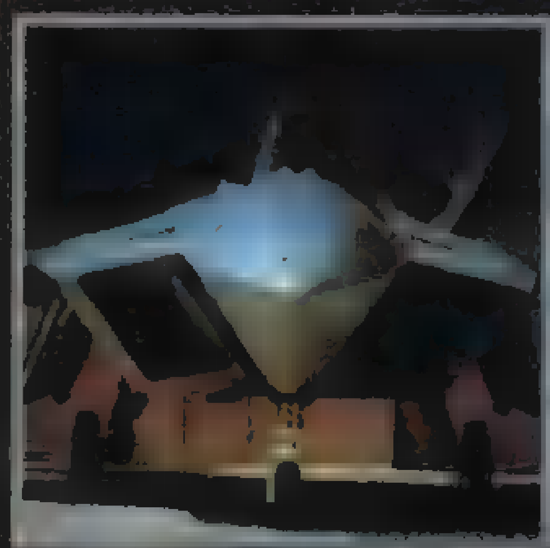
TYTUŁ	ULTIMA 8 – PAGAN
COMPACT disc DATA STORAGE	ORIGIN/EA
	GRA PRZYGODOWA
PC	
Dystrybutor	IPS

WYMAGANIA SPRZĘTOWE PC
386, 4 MB RAM, VGA, 36 MB HDD

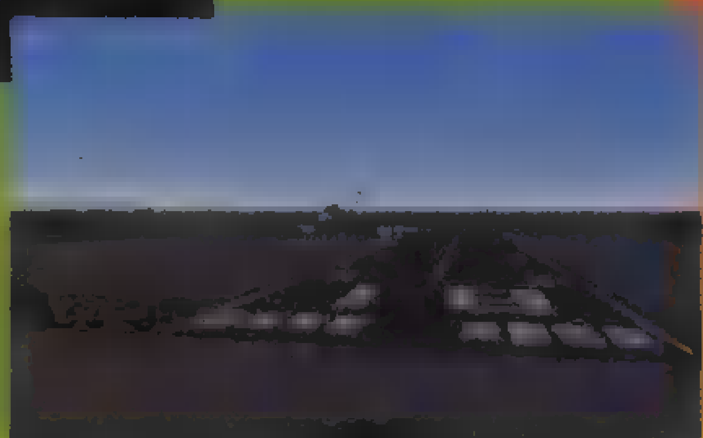
NASZA OCENA 10

PC CD-ROM





TFX – jedna z najdoskonalszych symulacji lotniczych nowej generacji. Rewelacyjna oprawa graficzna, super-szybka animacja, doskonałe efekty dźwiękowe, porywająca, akcja... W to trzeba zagrać!



WKRÓTCE:
INFERNO (CD-ROM)







A500/600/1200, PC

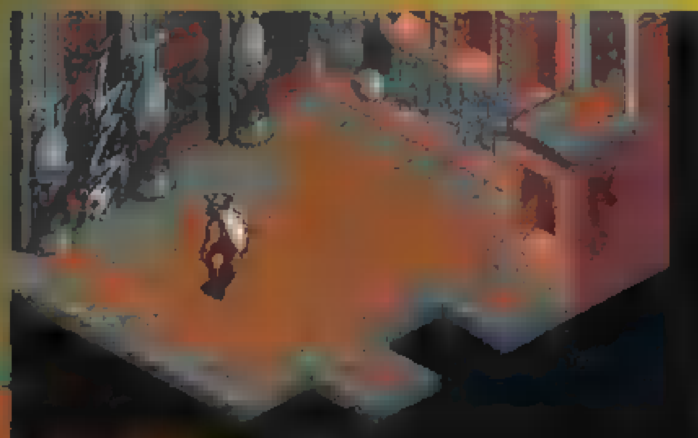
SOCCER KID – należy do ścisłej czołówki gier zręcznościowo – platformowych. Wspaniała grafika, szybka akcja, niekonwencjonalne pomysły i humor, to największe atuty tej zabawnej gry

DYSTRYBUTOR



MIRAGE, WARSZAWA, UL. ABRAHAMA 4, TEL. 671-77-77 SOFTWARE

WKRÓTCE:
UNIVERSE (AMIGA)
BUBBA 'N' STIX (AMIGA)
JAGUAR XJ220 (AMIGA)







A500/600/1200
PC, PC CD-ROM

HEIMDALL II – wspaniała przygodówka w świecie fantazji i magii. Rewelacyjna grafika 3D i wciągająca akcja, zapewniła grze olbrzymi sukces na Zachodzie. Czyżby w Polsce miało być inaczej



TAKŻE:
TRANSARTICA (AMIGA, PC)
BUNNY BRICKS (AMIGA)

ISHAR – ta gra zapoczątkowała wspaniały cykl Role – Playing Games firmy Silmarils pod wspólnym tytułem Ishar. Urzeka mroczną i tajemniczą atmosferą, zachwyca świetną grafiką, wciąga bez granic w fascynujący świat Fantasy..





AMIGA, PC

► CES CHICAGO
► ECTS LONDON

Raport z Targów



Widok hali targowej w Londynie

Ostatnio odbyły się dwie wielkie imprezy mające olbrzymie znaczenie dla światowego rynku oprogramowania – głównie gier komputerowych. Pierwsza z nich, to letnia (Summer) edycja CES – największej tego typu, cyklicznej wystawy na świecie. Odbywa się ona dwa razy do roku – latem w Chicago, a zimą w Las Vegas. Imprezy o tak dużej randze nie powinna zlekceważyć żadna firma software'owa, która chce cokolwiek osiągnąć na tym coraz trudniejszym rynku. Jak zwykle więc, zjawili się wielcy tego światka prezentując produkty lub ich projekty, niejednokrotnie przygotowanie specjalnie z myślą o tej olbrzymiej imprezie. Tłumy gapiów miały zatem co podziwiać, dziennikarze co opisywać, a konkurenci mogli patrzeć sobie na ręce i dusić się z zawiści.

Podobnie, choć z trochę mniejszym, bo już nie z amerykańskim rozmachem, odbyły się londyńskie targi ECTS. Te ostatnie z racji, że odbywają się w Europie, a jak wiadomo koszula zawsze bliższa ciału, skupiła większą uwagę ludzi, którzy mają coś do powiedzenia w sprawie rozwoju polskiego rynku gier komputerowych. Tak więc zjawili się w Londynie (może nie tłumnie, ale zawsze) przedstawiciele prasy oraz szefowie większych firm zajmujących się dystrybucją software'u. Bez względu na to, jak bardzo owocne były negocjacje, już dziś możemy stwierdzić, że obecność Polaków na tych targach była najlepszą reklamą naszego kraju. Dało się odczuć, że przedstawiciele polskich ekip byli traktowani bardzo poważnie i rozmowy były zupełnie inne, niż miało to miejsce na wiosennej edycji ECTS. Teraz po wprowadzeniu ustawy o ochronie własności intelektualnej i zmianie profilu polskiego rynku (nawet teoretycznie) z całkowicie pirackiego na bardziej cywilizowany, zachodni partnerzy dostrzegli w Polsce duży rynek zbytu dla swoich wyrobów.

Zarówno na amerykańskim SCES, jak na londyńskim ECTS zaprezentowano wiele ciekawych, niekiedy sensacyjnych produktów i projektów. Aby to wszystko opisać musielibyśmy poświęcić na to co najmniej 3 lub 4 numery naszego pisma, kłopot w tym, że nie wszystkich Czytelników musi to interesować. Zatem w tym numerze „Gier Komputerowych" i następnym znajdziecie wiele ciekawostek – głównie zapowiedzi nowych gier i urządzeń. Natomiast w następnej kolejności (także w następnym numerze „COMPUTER STUDIO") postaramy się zmieścić jeszcze więcej informacji i ciekawostek o samych targach, wywiady ze znanymi „tego światka" oraz nowe projekty, plany i wiele recenzji najnowszych gierek.

SCES – Summer Consumer Electronic Show

Gry już od pewnego czasu coraz bardziej „uniezależniają" się od komputerów, a coraz częściej występują w wersjach na specjalnie dla nich zaprojektowanych i wyprodukowanych maszynkach do gier wideo czyli konsolach. Dominacja konsol i silna konkurencja na tym polu wielu renomowanych firm, widoczna była niemal na każdym kroku amerykańskiego „show".

Na wystawie dominowało Nintendo, które wyciągnęło wnioski ze swych niezbyt udanych prezentacji na zimowej wystawie w Las Vegas. Na specjalnym zamkniętym pokazie zaprezentowano nową rewelacyjną technikę programową Project Reality, która zresztą w międzyczasie została przemianowana na Ultra 64. Ale główną atrakcją stoiska Nintendo był „Donkey Kong Country". Prezes Nintendo, Howard Lincoln w swej mowie powitalnej podkreślił wyższość dobrze zrobionej gry nad nowinkami technicznymi. Ale oczywiście najlepiej by było, gdyby coraz lepsze gry posługiwały się coraz lepszą techniką.

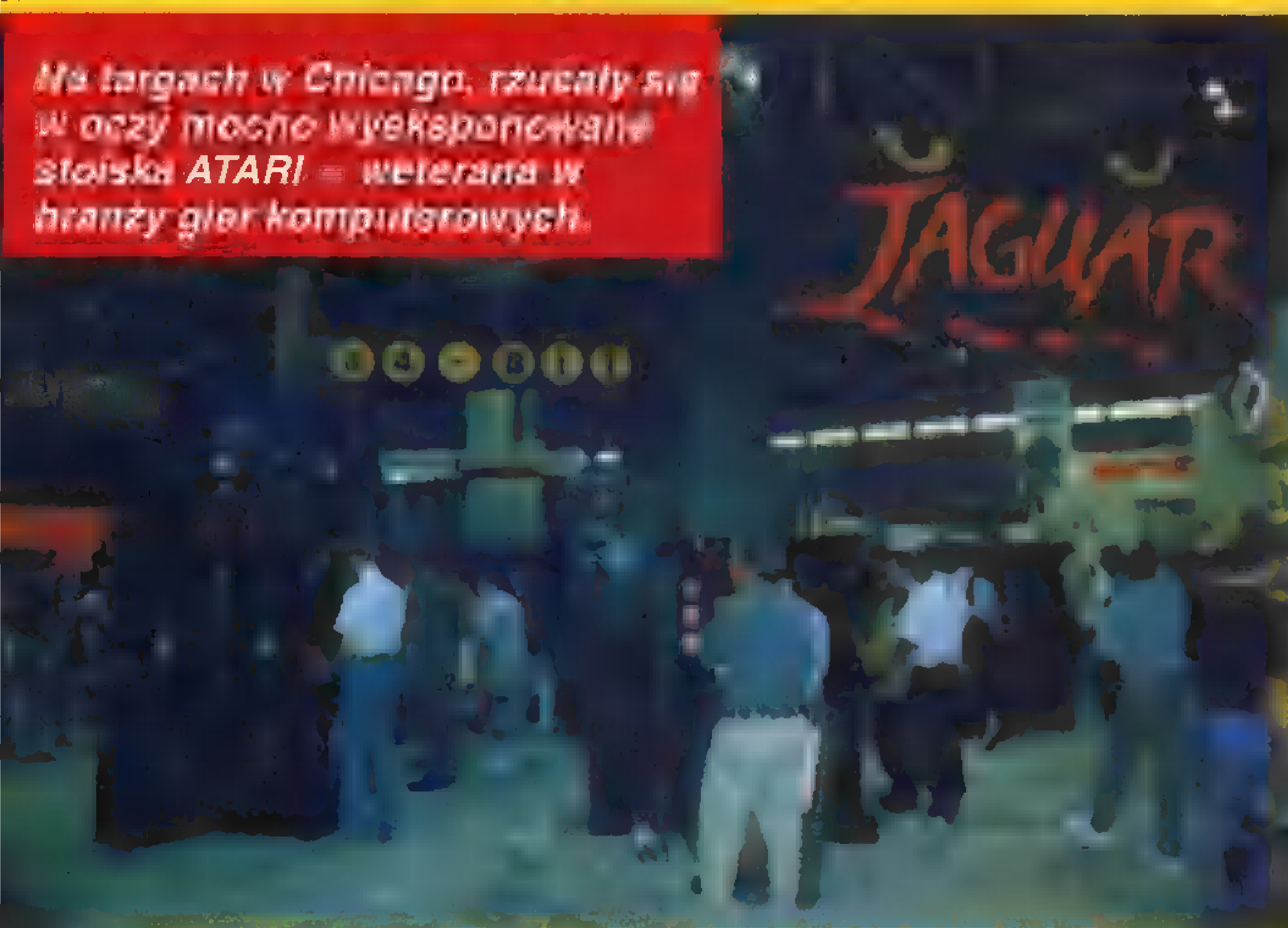
Poza „Donkey Kong Country" reszta ekspozycji Nintendo nie wywierała już zbyt wielkiego wrażenia. Warto jedynie wspomnieć o „Uniracers", grze stworzonej przez DMA Design.

Natomiast zamknięty pokaz systemu Project Reality, czy raczej Ultra 64, odbywał się w odrębnym miejscu na drugim końcu Chicago. Chętnych woził tam specjalny autobus, a na miejscu musieli pogodzić się z pewnymi restrykcjami ze strony organizatorów pokazu. Na 20 minutowy pokaz możliwości nowej techniki zwiedzający byli wpuszczani w 10-osobowych grupkach, przy czym absolutnie zakazane było wnoszenie na salę jakichkolwiek kamer, aparatów fotograficznych czy innego sprzętu rejestrującego. Po wysłuchaniu odpowiedniej porcji nudnych przemówień nagranych na wideo, mogli się udać do innego pomieszczenia, w którym znajdowały się niewielkie kabiny. To właśnie w nich każdy mógł przez 20 minut zagłębić się w rzeczywistość wirtualną.

Inny wielki potentat „konsolowego świata" – 3DO zaprezentował się wielce okazale. Ekspozycja 3DO ukryta była wprawdzie na peryferiach terenu wystawy, ale nie przeszkodziło to w wielkim zainteresowaniu publiczności. A było tu pokazane wiele interesujących rzeczy.


Nowa konsola systemu 3DO firmy Gold Star

Po raz pierwszy zaprezentowano nowe konsole 3DO produkcji Goldstara i Samsunga. Tu należy się kilka słów wyjaśnienia. Otóż 3DO utożsamiane było dotychczas z firmą Panasonic, nie bez racji zresztą, gdyż dotychczasowym pro-



Na targach w Chicago, rzucały się w oczy mocno wyeksponowane stoiska ATARI – weterana w branży gier komputerowych.

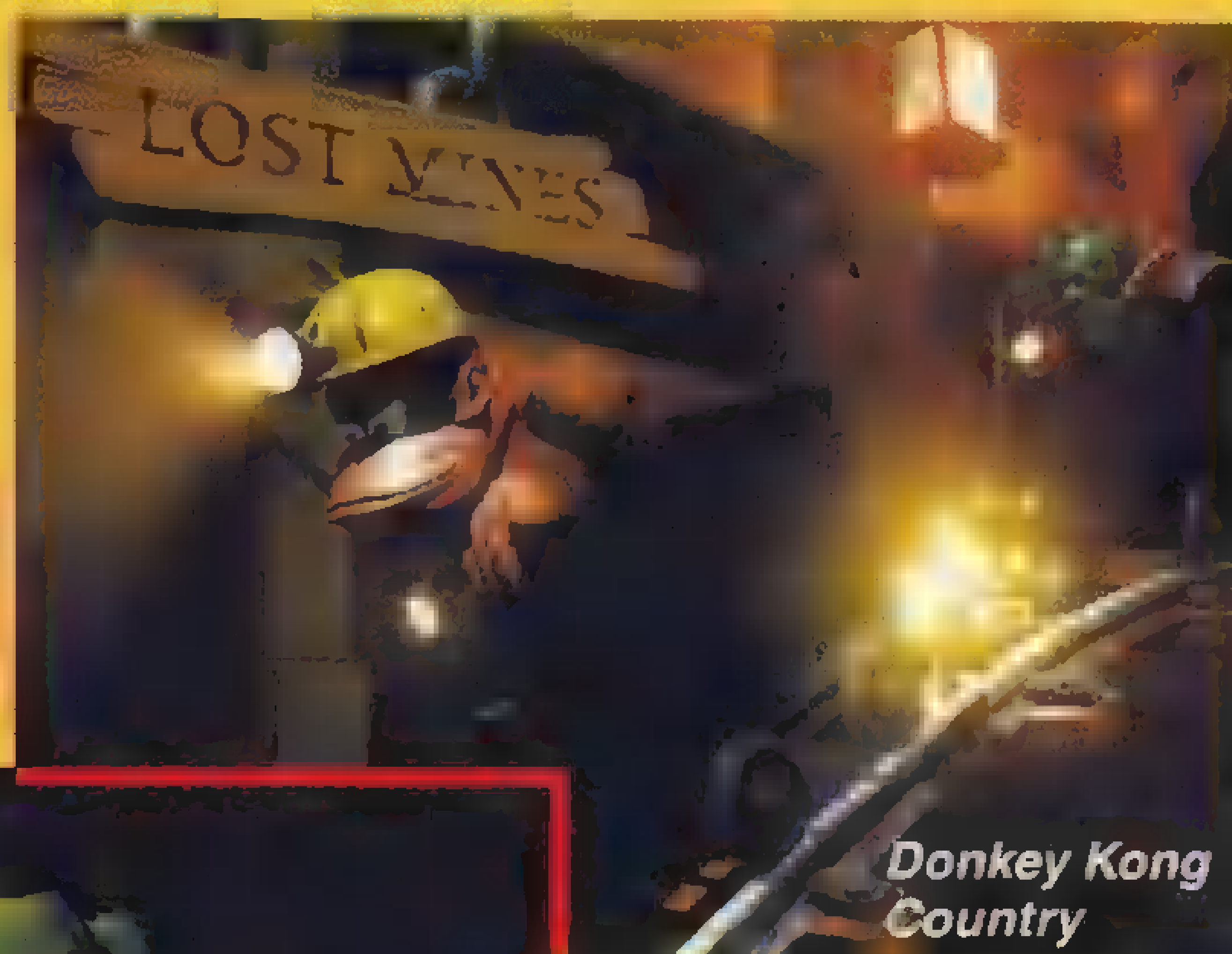
ducentem konsol systemu 3DO był właśnie Panasonic. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w w dziale „Komputery kontra konsole”.

W Chicago zaprezentowano także wytwór Creative Labs – kartę 3DO pozwalającą uruchomić dowolną grę tego standardu na każdym pececie. Ze strony programowej również nie było na co narzekać. Pokazano tu gry, z którymi nie mogły się równać gry z żadnego innego stoiska. Tu zaskowyczą pewnie rozkołatane dusze atarowców – jak to, a „Jaguar”?

Generalnie ekspozycja Atari zdecydowanie wszystkich rozczarowała. „Jaguar” wyraźnie stanął w miejscu. Co prawda firma dumnie ogłaszała, że już ponad 150 producentów zgłosiło chęć tworzenia gier na „Jaguara”, tylko że tak naprawdę, nic z tego nie wynikało. Nikt nie potrafił udzielić wiążącej odpowiedzi, jakie konkretnie gry i kiedy pojawią się na tę konsolę. Natomiast to co prezentowano, było raczej ubogie. Choć pokazano 35 tytułów, to zdecydowana większość z nich była na bardzo wczesnych etapach produkcji. Gotowych (lub bliskich ukończenia) było zaledwie 10 gier, w tym takie „starocie” jak „Cybermorph” i „Tempest 2000”. Samego stoiska trudno było nie zauważyć, gdyż dominował nad nim olbrzymi ekran, na którym wyświetlane były sceny z nowej krwawej rozwalanki „Kasumi Ninja” – gry w stylu „Mortal Kombat”. Natomiast dużo lepiej prezentował się sprzęt Atari. Zaprezentowano przede wszystkim CD-ROM do „Jaguara”, co czyni tę maszynkę zdolną do korzystania z technik multimedialnych. Jeśli jednak nie pojawią się szybko nowe tytuły na „Jaguara”, to mimo swych rewelacyjnych możliwości i wyjątkowo niskiej ceny, konsola ta może ponieść klapę. Konkurencja bowiem nie śpi.

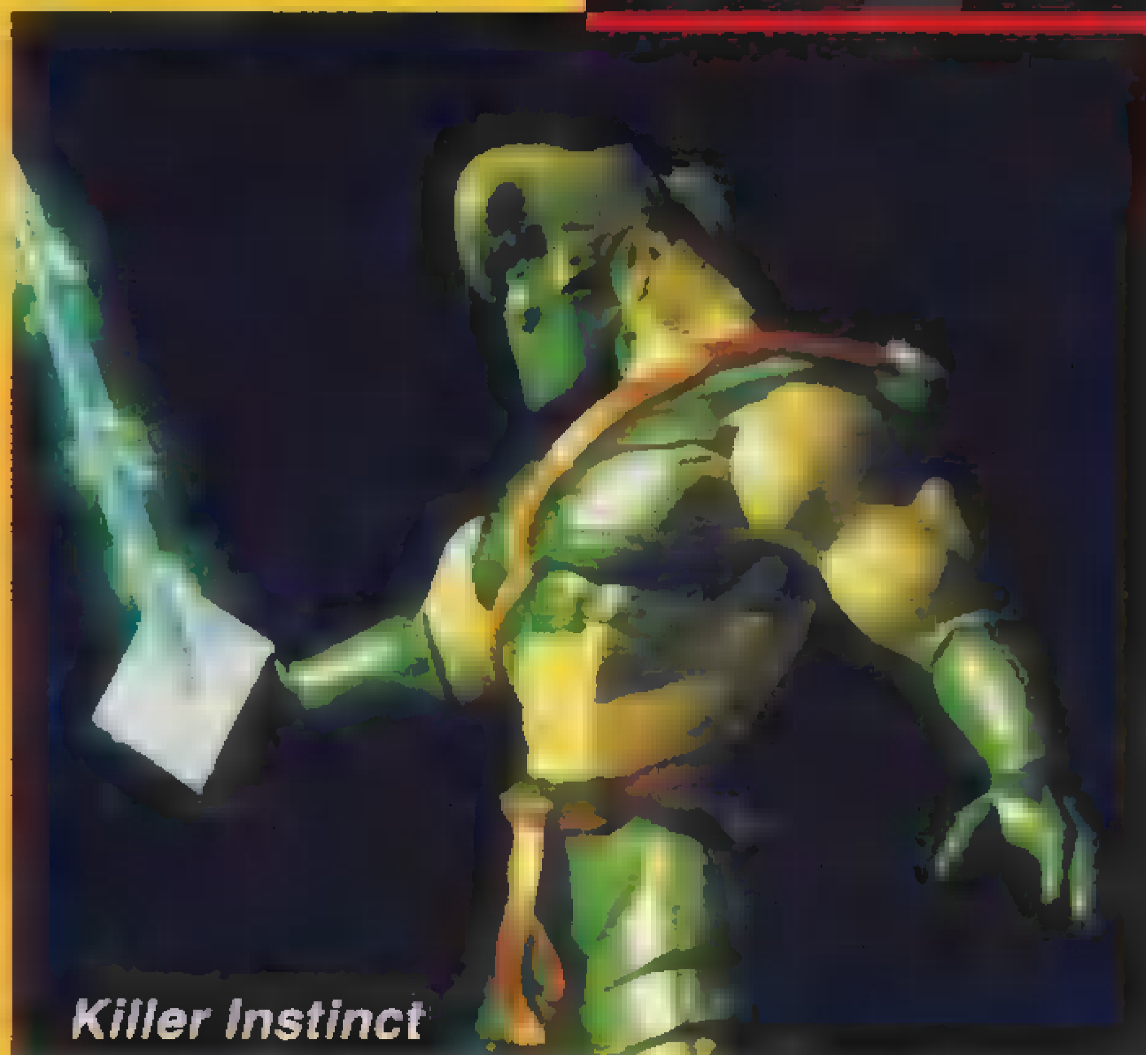
ECTS – ELECTRONIC CONSUMMER TRADE SHOW

Impreza ta miała zupełnie inną formułę niż jej amerykański pierwowzór. Były to typowe targi dla ludzi z branży, a nie wielka wystawa – show w iście amerykańskim stylu. Targi trwały 3 dni, a wolny wstęp mieli jedynie goście z zaproszeniami. Publika mogła wejść do hali po wykupieniu biletu za jedyne 10 funciaków. A było co pooglądać, gdyż podobnie jak w Stanach, każda firma miała swoje własne – czasami bardzo okazałe stoisko. Główna różnica polegała na tym, że oprócz obejrzenia (ewentualnie dotknięcia) tych wszystkich nowinek, przy każdym stanowisku były obowiązkowo wydzielone „pokoiki”, gdzie można było ponegocjować, potargować – ot, po prostu załatwić interesy. Do Londynu zawitali licznie, ci wielcy i ci mniejsi – początkujący. Zdecydowanie największe stanowisko miała firma Ocean, która po prostu przygasiła konkurencję. Jak zwykle widoczna była firma Virgin, która podobnie jak na targach wiosennych... zapowiadała pojawienie się drugiej części „The 7th Guest” – „11th Hour”.



Tajna broń Nintendo, „ULTRA 64” ...

Donkey Kong Country


Killer Instinct

Ponadto obecna była elita: Electronic Arts, MicroProse, Sierra, Maxis, Cyber Dreams, Blue Byte, Infogrames i wiele innych. Każda z firm przedstawiła naprawdę wiele ciekawych propozycji. Niektóre zapowiadane gierki, mogą wywołać dreszczyk emocji u niejednego gracza...

W Chicago dominowały konsole, a jak było w Londynie? Podobnie. Konsole były wszędobylskie. Rzucało się w oczy mocno wyeksponowane stoisko 3DO, wszechobecne Nintendo nie pozostawiało złudzeń, co do tego, kto jest numerem „1” w konsolowym światku. A co z „Jaguarem”? – zaskowyczy skołatana dusza atarowca. Ano nic! Atari odpuściło sobie Europę. A jak! Co taki wielki koncern będzie sobie d... zawracał jakimś tam ECTS-em. Wystarczy, że ma w Europie swoich przedstawicieli. A przedstawiciele, jak to przedstawiciele, nie ukrywali się wprawdzie, ale nie zaprezentowali „Jaguara” na tyle, na ile ta rewelacyjna konsola zasługuje.

Marketingowcy z Atari nie kryją zasadniczo tego, że dla nich Europa jest tym gorszym rynkiem. Tłumaczą to tym, że rozbicie Europy na kilkanaście państw szalenie utrudnia marketing. Ja myślę! Tylko jeśli firmę stać na niemal zupełne odpuszczenie sobie rynku, który łącznie przewyższa swą chłonnością rynek USA, to niech się Atari nie zdziwi, gdy w Europie poniesie kolejną klęskę.

A teraz trochę wiadomości o tym, co nowego na ECTS zaprezentowały największe firmy software'owe.

OCEAN – ta firma wydawnicza miała się czym pochwalić. Przede wszystkim, firmie udało się pozyskać znakomity zespół programistów – Bullfrog. Grupa pod wodzą Petera Molyneux odeszła od Electronic Arts i podpisała kontrakt właśnie z Ocean. Przygotowywane są już nowe wersje starych, „złotych przebojów” Bullfroga – „Populous I, II”, „Powermonger” i nowszych – „Syndicate”, „Theme Park” na potrzeby konsoli „Jaguar”. Ponadto zaprezentowano nową wersję hitu „Syndicate” z dopiskiem „+” i jest to wersja na CD-ROMy.

Zaprezentowano także projekt najnowszej gry Bullfroga – „Magic Carpet”. Zapowiada się niezwykle interesująco i jak przystało na Petera Molyneux, oryginalnie. Tym razem atmosfera gry i jej akcja, jako żywo przypomina opowieści z 1001 nocy. Występują w niej nawet elementy symulacji... latającego dywanu. Super grafika 3D, niesamowite efekty, to wszystko dopiero przed nami, ale nie jest wykluczone, że pełne walory gry bę-



Wszechobecne Nintendo królowało tego lata w Londynie i Chicago.

dą mogli docenić dopiero posiadacze Pentiuma!

● „Iron Angel" – Ocean szykuje na Gwiazdkę wspaniały prezent dla wszystkich miłośników „TFX" czy „Inferno". Program ma nosić tytuł „Iron Angel" („Żelazny Anioł") i zapowiadany jest jako kolejna rewolucja w dziedzinie grafiki 3D i w symulacjach lotniczych.

Akcja gry toczy się na Ziemi w roku 2025. Cztery ziemskie supermocarstwa osiągnęły stan równowagi w dziedzinie zbrojeń jądrowych. Każde z nich chronione jest przed pozostałymi rozbudowanym systemem SDI (znanym obecnie jako program Wojen Gwiezdnych). Polega on na tym, że satelity krążące po orbicie sterują systemem rakiet i laserów obronnych. Każda próba ataku rakietowego zostaje niemal natychmiast wykryta, rakiety przeciwnika zniszczone, natomiast na jego terytorium zostają wysłane nasze własne rakiety z głowicami termojądrowymi. Teoretycznie nic nie zagraża już bezpieczeństwu Ziemi. Ale w praktyce każde z supermocarstw produkuje już myśliwce, które są w stanie wejść na orbitę i zniszczyć dowolnego satelitę. Same satelity SDI nie gwarantują już więc pokoju światowego. W każdej chwili może wybuchnąć straszliwa wojna, zdolna całkowicie zniszczyć życie na Ziemi. W tej sytuacji ONZ zdecydował się powołać własne siły zbrojne, spełniające rolę supernadzorcy. W grze wcielasz się właśnie w postać pilota z UNAF (United Nations Air Forces), latającego na samolocie „Iron Angel" – najnowszym krzyku techniki roku 2025. Może on wznieść się na pułap ponad 25 km, wejść na orbitę, a nawet wykonywać krótkie loty w przestrzeni kosmicznej! Twoimi przeciwnikami będą samoloty na różnym poziomie technicznym. Samo dno hierarchii stanowią współczesne MiG-i i F-16. Ale napotkasz również statki powietrzne najwyższej klasy, latające dla największego z supermocarstw – związku największych korporacji przemysłowo-finansowych. Gra zawierać ma około 150 misji, a przejście wielu z nich może zająć nawet po dwie godziny.


Iron Angel. Ocean

A teraz trochę o twórcach gry. Wbrew oczekiwaniom nie jest to zespół Digital Image Design! Gra od początku do końca jest dziełem nikomu dotychczas nieznanego zespołu Meta-Mode Design. Zresztą, nazwa zespół brzmi bardzo dumnie, ale tak naprawdę, to Meta-Mode Design składa się zaledwie z dwóch ludzi: Roberta Muira i Alana MacDonalda. Ich nazwiska także nie są nikomu znane. Po prostu, trzy lata temu ta para zgłosiła się do firmy Ocean i gdy tylko przedstawiła swoje plany, natychmiast została zatrudniona. I nie bez kozery! Fachowcy, którzy dzisiaj oglądają pierwsze próbki „Iron Angel" przecierają oczy ze zdumienia. Twierdzą, że jest to po prostu niemożliwe do zrealizowania. Takiej jakości animacje 3D mają prawo chodzić, ale tylko na dobrym PowerPC z szybkim koprocesorem graficznym! A tymczasem gra jest przewidziana nawet dla posiadaczy zwykłych PC386. W czym tkwi tajemnica? Twórcy gry stworzyli nowy, całkowicie oryginalny algorytm, potrafiący błyskawicznie generować olbrzymie ilości wieloboków. Daje to w efekcie możliwość płynnej animacji grafiki trójwymiarowej o dużej liczbie szczegółów. Poza tym stworzyli własny, podobno bardzo wierny, algorytm odtwarzający warunki lotu samolotu (model lotu). A dodatkowym atutem ich dzieła jest to, że odtworzyli rzeczywisty świat z pedantycznym zachowaniem skali. Wszystko więc wskazuje na to, że na Gwiazdkę będziemy świadkami kolejnego olbrzymiego przełomu w prezentacjach grafiki 3D, a w dodatku otrzymamy nowy, bardzo interesujący symulator lotniczy.



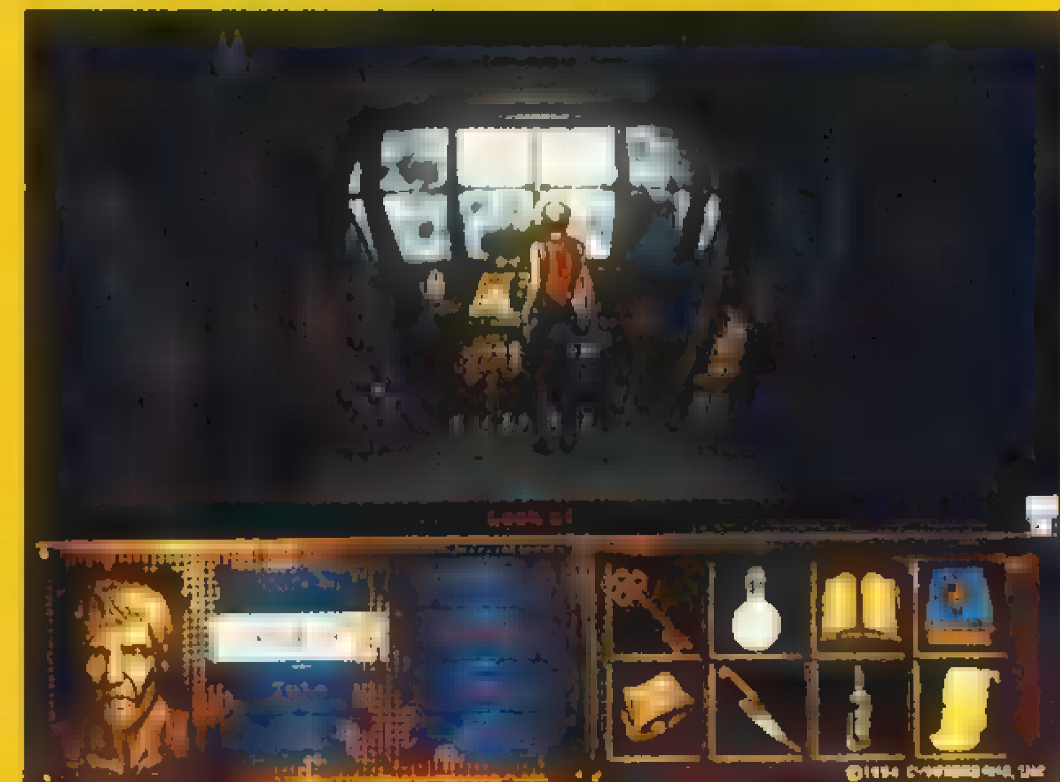
Ciekawe, kiedy w Polsce doczekamy się takich faryw jak w Londynie?

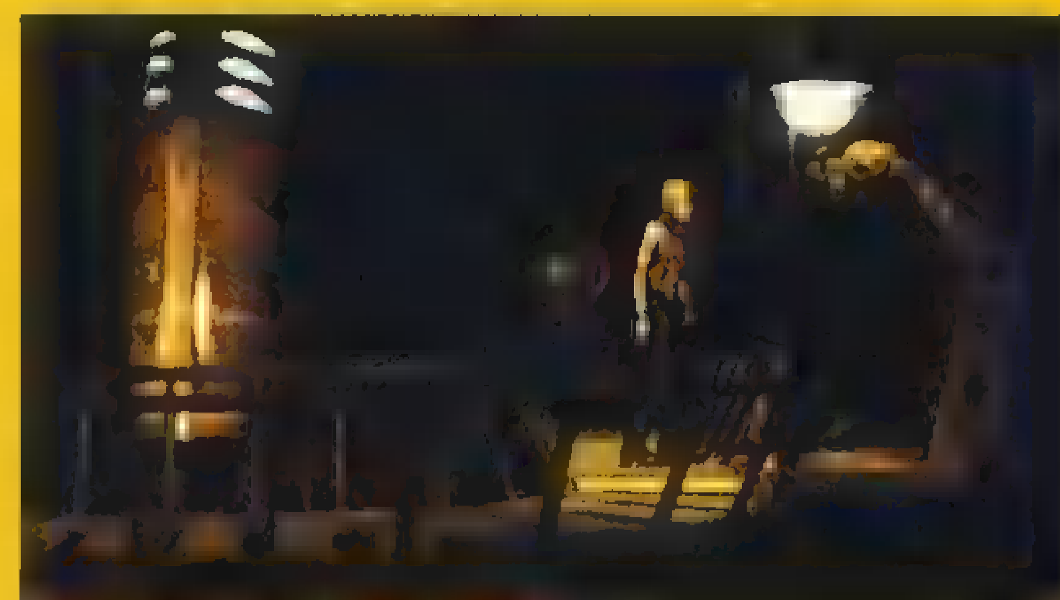
CYBERDREAMS – to firma wydawnicza, powstała w 1990 roku, która zasłynęła do tej pory grami „Dark Seed" i „CyberRace". Jej najnowsze propozycje wyglądają więcej niż interesująco:

● „I Have No Mouth, And I Must Scream!" („Nie mam ust, a muszę krzyczeć!"), to gra oparta na najsłynniejszym opowiadaniu Harlana Ellisona. Gracz udaje się tu w pięcioosobowym towarzystwie do wnętrza gigantycznego superkomputera. Zajmuje on dużą część wnętrza Ziemi i choć został stworzony, by wspomagać ludzkość, to teraz dąży do zagłady gatunku Homo Sapiens.

Największą sensacją jest w tej grze to, że w całości ją zaprojektował sam Harlan Ellison, a opowiadanie jest jedynie punktem wyjścia fabuły gry. A Harlan Ellison to nie byle kto! Jest to obecnie jeden z najbardziej znanych i najbardziej nagradzanych twórców SF, taki Spielberg fantastyki. Widać z tego, że gry komputerowe na naszych oczach przestają być prymitywną rozrywką dla dzieci. Cenieni twórcy innych dziedzin kultury coraz śmielej sięgają do gier, jako całkiem nowego artystycznego środka wyrazu.

● „Dark Seed II" to, jak łatwo się domyślić, kontynuacja słynnego „Dark Seed" gry uznanej przez Stowarzyszenie Wydawców Oprogramowania (SPA) za najlepszą w klasie „Fantasy, Role Playing, Adventure" w 1993 roku. Akcja gry zaczyna się w tym samym punkcie, w którym kończyła się pierwsza część, ale oczywiście reprezentuje już ona o




I Have no Mouth ...





Dark Seed 2

wiele wyższy poziom techniczny – więcej digitalizowanych dźwięków i animacji, bardzo rozbudowana fabuła i dużo inteligentniejsza intryga.

● „Hunters of Ralk" („Łowcy z Ralk") to z kolei pierwsza z całej zapowiadanej serii gier role-playing, toczącej się w całkiem innym wszechświecie zaprojektowanym przez legendarnego twórcę systemu Advanced Dungeons & Dragons – Gary'ego Gygaxa – faktycznego sprawcę popularności gier role-playing.

Akcja gry toczy się na planecie Ralk. Złe cywilizacje Asdolfitów i Durganów dążą do całkowitego zniszczenia plemienia Ralk. Gracz wciela się w postać przywódcy grupy wojowników, którzy wyruszają na poszukiwanie rasy dawnych Olbrzymów, bo ich pomoc jest jedyną nadzieją ocalenia Łowców z Ralk.

Wszystkie zapowiadane gry Cyberdreams będą realizowane na MS-DOS, Macintosha i systemy Sega – wyłącznie w wersjach CD.



Hunters of Ralk

MICROPROSE – tej firmy i jej szefa Sida Meiera nie trzeba chyba nikomu specjalnie przedstawiać. Wystarczy wspomnieć takie tytuły, jak: „Pirates!", „F15 Strike Eagle", „Civilization", „Railroad Tycoon" czy „Master of Orion". Na najbliższą przyszłość MicroProse zapowiada kilka interesujących pozycji:

● „BreakThru!" to nowa, fantastycznie kolorowa układanka trochę w stylu „Tetris", stworzona przez Spectrum Holobyte – twórców słynnego „Falcona".

● „Wild Blue Yonder" („Dzikie Błękitne Coś") vol. 1 – „Jets" to wielka gratka dla wszystkich miłośników lotnictwa. Tytułowym „Błękitnym Czymś" jest po prostu niebo, a sam pakiet CD trudno jednoznacznie zakwalifikować. Najprecyzyjniejsze byłoby określenie go jako interaktywnego, multimedialnego leksykonu lotniczego. Użytkownik znajdzie tu zarówno podstawy pilotażu, wywiady z prawdziwymi pilotami, dane taktyczno-techniczne całej masy samolotów z ostatnich 50 lat, autentyczne kokpity, omówienia historycznych walk, symulacje lotów testowych, a nawet zapis dźwiękowy przekraczania bariery dźwięku. Przygotowywany jest też drugi kompakt, omawiający tzw. Złoty Wiek lotnictwa, począwszy od historycznego lotu w Kitty Hawk, aż do samolotów myśliwskich z II Wojny Światowej.

● „Colonization" to od dawna zapowiadane nowe dzieło Sida Meiera. Utrzymana w stylu „Civilization" gra, podejmuje temat kolonizacji Ameryki w latach 1500-1800, czyli z grubsza biorąc, od jej odkrycia przez Kolumba (1492), aż do Deklaracji Niepodległości (1776). Gracz staje w szeregach Anglików, Francuzów, Hiszpanów lub Holendrów i za pomocą handlu, dyplomacji, wojny i rozwoju społecznego stara się skolonizować Nowy Świat.

● „Zeppelin – Giants of the Sky" to w zasadzie gra handlowa z modnej ostatnio odmiany „business simulation". Interesujące jest to, że zajmuje się pewnym, dziś już niemal zupełnie zapomnianym wycinkiem historii lotnictwa. Chodzi oczywiście o sterowce, które w latach 30. stanowiły praktycznie jedyny powietrzny środek transportu transoceanicznego. O wielkich, transatlantyckich pasażerskich odrzutowcach nikt wtedy nawet nie marzył. Z Europy do USA można było dotrzeć tylko na dwa sposoby. Biedniejsi wsiadali na statek i podróżowali dwa tygodnie, bogatsi zajmowali kabinę w gondoli transoceanicznego sterowca i po niespełna trzech dniach komfortowej podróży byli na miejscu. Gracz wciela się w postać szefa spółki przewozowej i ma szansę rozwijać ją przez 40 lat. Akcja gry zaczyna się bowiem 1 stycznia 1901 i kończy nieodwołalnie w 1940 – wiadomością o gigantycznym pożarze hangarów we Frankfurcie.



Colonization

● „Transport Tycoon" („Magnat transportowy") to fascynująca propozycja dla wszystkich miłośników „Railroad Tycoona". Tam gracz budował swoje własne imperium w oparciu o rozwój linii kolejowych. Tu zasada jest podobna, ale na



tworzone imperium składa się cała sieć transportowa – koleje, drogi, linie lotnicze i statki. Już samo to wygląda zachęcająco, a jeśli dodać do tego wspaniałą oprawę graficzną, utrzymaną nieco w stylu „A-Train", ale dużo lepszej jakości, to gra chyba będzie zmuszona zostać przebojem.

● „1944 – Across The Rhine" („1944 – Forsowanie Renu") jest z kolei grą strategiczną ukazywaną z punktu widzenia dowódcy czołgu. Akcja obejmuje całą kampanię aliancką rozpoczętą 6 czerwca 1944 r. na plażach Normandii, a zakończoną 8 maja 1945 kapitulacją Rzeszy. Gra ukazuje wojnę we wspaniałej trójwymiarowej grafice i zawiera masę scenariuszy autentycznych kampanii czołgowych.

Poza „Wild Blue Yonder" wszystkie pozostałe pozycje ukażą się początkowo w zwykłych dyskietkowych wersjach na PC. Poza tym MicroProse mimo wszystko nie zapomina o rzeszach posiadaczy Amig. Jeszcze we wrześniu ukażą się amigowskie wersje „Fields of Glory" i słynnego „UFO"!

Jeśli zainteresowały Cię doniesienia z ECTS, to więcej informacji znajdziesz w następnym numerze „Gier Komputerowych" i w „Computer Studio" nr. 5/95.

■ **M. Suchocki i L. Krowicki**

Za pomoc w przygotowaniu tego artykułu dziękujemy Tomaszowi Mazurowi z firmy „MIRAGE" i Arturowi Brożkowi z firmy „MASTER".

PRENUMERATA

Wiemy, że czasami macie problemy ze zdobyciem nowych numerów „Gier Komputerowych". Lekarstwem na to, może być stała prenumerata naszego czasopisma. Można ją zrealizować na dwa sposoby:

1. **Prenumerata krajowa na I kwartał '95 w „Ruch-u"**

Należność (18.000 zł x 3) za numery styczniowy, lutowy i marcowy '95 można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! „Ruch" NIE przyjmuje już zamówień na numery listopadowy i grudniowy. Aby zamówić je na drodze prenumeraty, należy złożyć zamówienie w redakcji i to jest właśnie ten drugi sposób.

2. **W redakcji** przyjmujemy zamówienia na 6 lub 12 kolejnych numerów „GK" poczynając od numeru następnego tj. 11/94.

Cena 1 egz. w prenumeracie wynosi 18.000 zł.

Zamawiający prenumeratę nie ponosi kosztów pocztowych związanych z wysyłką czasopism, a także nie ponosi skutków ewentualnych zmian cenowych.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli ktoś nie chce niszczyć pisma i wycinać blankietu można przesłać jego kserokopię lub odpowiednio wypełnić zwykły przekaz pocztowy.

Jak zapewne zauważyliście na blankiecie poza tytułem „Gry Komputerowe" widnieją także: „Computer Studio" i „Wydanie Specjalne Computer Studio". Można więc korzystając z tego jednego blankietu zamówić prenumeratę wymienionych wcześniej tytułów.

Przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów „Computer Studio" i 3 lub 6 kolejnych „Wydań Specjalnych Computer Studio".

Uwaga! Okienka z wybranymi pozycjami należy ZAKREŚLIĆ – czyli można postawić krzyżyk, „v", kółko, lub zamalować. Pozostałych okienek NIE SKREŚLAĆ.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów „Gier Komputerowych", „Computer Studio" lub „Wyd. Spec. Computer Studio" należy skorzystać z tego samego blankietu i w ten sam sposób, jak opisano wyżej, zaznaczyć wyraźnie, które pozycje zamawiamy. Wykaz zawartości poszczególnych numerów czasopism znajdziecie na stronie 39.

ZESTAWY ARCHIWALIÓW TANIEJ!

Decydując się na zakup zestawu ZESTAWU numerów naszych czasopism możesz uzyskać znaczne oszczędności. Uwaga, nie można dowolnie mieszać numerów z poszczególnych zestawów. Zniżki dotyczą więc wyłącznie zestawów wyszczególnionych poniżej.

GRY KOMPUTEROWE

Zestaw I – wszystkie 8 numerów – tylko 55.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Zestaw II – nr 3, 4, 5 – tylko 30.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

Zestaw III – nr 6, 7, 8 – tylko 40.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

COMPUTER STUDIO

Zestaw I – nr 11, 12, 13, 14, 15 – tylko 50.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO

Zestaw I – 3/93, 4/93, 5/93 – tylko 20.000 zł + 7.500 koszty przesyłki

Zestaw II – 1/94, 2/94, 3/94 – tylko 30.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Jakby nie liczyć, to i tak się opłaca! Wykaz zawartości poszczególnych numerów i ich zawartości, znajdziecie na stronie 39. Pamiętaj, że zamawiając zestaw archiwaliów, napisz na blankiecie w miejscu „Uwagi" – ZESTAW.

Czytelnie wypełniony blankiet, nadaj w urzędzie pocztowym. Zachowaj odcinek dla wpłacającego na wypadek ewentualnej reklamacji.

Świadczenia dodatkowe

Opłata

Nadawca (imię i nazwisko–nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat CGS–Computer Studio

ul. Marsa 6

04 202 Warszawa

Nr nadania

Stępel okręgowy

Dzień nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Odcienek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

ADRESAT

CGS–Computer Studio

Imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04–202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Nadawca (imię i nazwisko–nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

CGS–Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko–nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa

ozn. kodowe poczta

Dzień nadania

Opłata zł

nadania

podpis przyjm.

UWAGA: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla

KONKURSY

Przyzwyczailiśmy już chyba naszych Czytelników do licznych konkursów na łamach „Gier Komputerowych". Nie zamierzamy z tego rezygnować, a zadbamy raczej o to, aby nagrody z numeru na numer, były coraz bardziej atrakcyjne. Jak na pismo o grach komputerowych przystało, większość nagród będą stanowiły właśnie programy komputerowe, a co najciekawsze, uczestnicy konkursów, sami będą mogli wybierać tytuły z puli którą przygotujemy do każdego konkursu. Dzisiejszy konkurs jest jak zwykle prościutki, a nagród jest dużo i myślę, że każdy będzie mógł tu znaleźć coś dla siebie.

KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW

Dużo cenniejsze nagrody przeznaczyliśmy dla naszych stałych Czytelników. Wszyscy Ci, którzy uzbierali trzy KUPONY KONKURSOWE, które zamieszane były kolejno w numerach: 6-7/94, 8-9/94 i 10/94 „Gier Komputerowych, mają szansę na wygranie cennych nagród:

1 NAGRODA – napęd CD ROM MITSUMI FX-001D
2 NAGRODA – konsola przenośna do gier – LYNX
3 NAGRODA – gra na PC CD ROM – MYST
4 NAGRODA – gra na PC wersja dyskowa – HEARTLIGHT
5 NAGRODA – gra na Amigę – ROOSTER

Teraz te trzy kupony należy nakleić na kartę pocztową, podać swój adres i wysłać na adres: CGS – Computer Graphics Studio, 04–202 Warszawa, al. Marsa 6.

UWAGA! NIE ZAPOMNIJ NAPISAĆ KTÓRĄ NAGRODĘ WYBIERASZ W PRZYPADKU WYGRANEJ.

KONKURS II

Należy prawidłowo odpowiedzieć na 3 pytania, a odpowiedzi – koniecznie na kartce pocztowej, wysłać na nasz adres. Gdyby któreś pytanie wydawało Wam się zbyt trudne, podpowiem, że jeśli dokładnie przeczytacie ten numer, na pewno znajdziecie rozwiązanie. A więc do dzieła – oto pytania konkursowe:

1. Podaj podtytuł gry „Ishar 3"
2. Jaka firma jet producentem gry „Universe"
3. W jakim mieście odbyły się letnie targi CES '94

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą prawidłowe rozwiązania, rozlosujemy następujące gry:

– „FRANKENSTEIN" – Amiga (L.K. AVALON)
– „THE LAST SOLDIER" – Amiga (MIRAGE SOFTWARE)
– „ROBBO" – IBM PC (X–LAND)
– „ARKTYCZNE POLOWANIE" – C64 (dysk) (L.K.AVALON)
– „LAST NINJA 3" – CD32 (DISCOMP)

Aby uniknąć takiej sytuacji, że np. posiadacz Amigi dostaje gry na PC–ta, prosimy oprócz odpowiedzi, dopisać jakim sprzętem dysponujesz i który program wybierasz w przypadku wygranej.

Nagrody do konkursu ufundowane zostały przez:
L.K. AVALON, Rzeszów, skryt. poczt 66
X-LAND, Kraków, ul. Cystersów 16
MIRAGE, Warszawa, ul. Abrahama 4
tel. 671–77–77
DISCOMP, Warszawa, (punkt sprzedaży) – Warszawa, ul. Kinowa 19

NAGRODY, NAGRODY, NAGRODY...

Rozwiązanie konkursu z „Gier Komputerowych" nr. 6-7/94

Oto prawidłowe odpowiedzi:
1. MEDIA VISION
2. FRANKO
3. SILMARILS

LISTA NAGRODZONYCH

Grę „FRANKO" ufundowaną przez firmę MIRAGE SOFTWARE, otrzymuje – MICHAŁ FILANT (Płock)

Grę „IMPERIUM GALACTICA" ufundowaną przez firmę MIRAGE SOFTWARE, otrzymuje – MARCIN OBUSZEWSKI (Toruń)

Gry „PINOMANIA" i „JANOSIK" ufundowane przez firmę MIRAGE SOFTWARE, otrzymuje – SŁAWOMIR MAŁOLEPSZY (Łęka woj. kaliskie)

Zestaw gier na C–64 ufundowany przez firmę MIRAGE SOFTWARE, otrzymuje – KRZYSZTOF MESJASZ (Tarnowskie Góry)

Zestaw 10 gier na CD ufundowany przez firmę MASTER s.c. otrzymuje TOMASZ KACZMARCZYK (Sławków woj. katowickie).

NAGRODY POCIESZENIA

Joysticki firmy Quick Shoot otrzymują:
– MARCIN TERLECKI – Poznań
– MAREK KAWLAK – Tarnowskie Góry
– LIDIA KLAPIŃSKA – Grodzisk Mazowiecki
– MARCIN IWANICKI – Kowalew
– RAFAŁ BĘDKOWSKI – Chojna

Mouse Pady otrzymują:
– MACIEJ STĄPÓR – Suwałki
– JANUSZ JAROSZ – Kęty nad Sołą
– STANISŁAW LIPA – Starachowice
– FILIP BURBAN – Gdańsk
– KRZYSZTOF SKOWRON – Sulejówek
– PRZEMYSŁAW UŻAROWSKI – Zgorzelec
– ADAM DUDCZAK – Kcynia
– WOJCIECH MATYSIAK – Maków Podhalański
– MATEUSZ BORCZAK – Myślenice
– MAREK SOKOŁOWSKI – Zamość

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer Studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 2/93 3/93 4/93
5/93 1/94 2/94 3/94
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8

PRENUMERATA
Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr. (20)
WS 3 6 począwszy od nr. 4/94
GK 6 12 począwszy od nr. (10)
UWAGI

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer Studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 2/93 3/93 4/93
5/93 1/94 2/94 3/94
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8

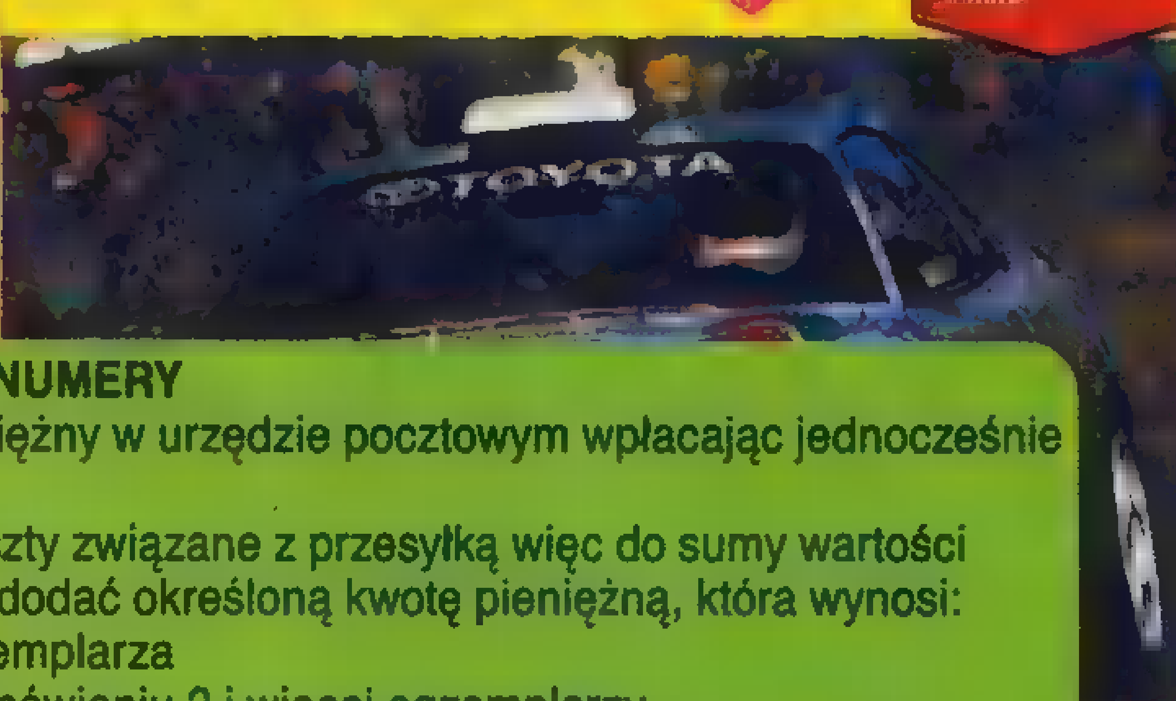
PRENUMERATA
Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr. (20)
WS 3 6 począwszy od nr. 4/94
GK 6 12 począwszy od nr. (10)

CS–Computer Studio
WS–Wydanie Specjalne
GK–Gry Komputerowe

Nr karty (listy) poręczeń
Awizowano
dnia ______ 19 ___ r
podpis ______
Notatka doręczyciela
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ______
dnia ______ 19 ___ r
Podpis odbiorcy albo nr r–ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
______ Nr ______
rodzaj dowodu
wydany przez ______
______ dn ___ m-c ___ 19 ___ r
miejsce i data wydania
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ______
podpis wypłac.







CRITICAL PATH

CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO"?

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY
Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.
UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszty) = 38.000 zł.
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wyślij na adres redakcji:
CGS COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.

Składanka 2-3-4 cena 20.000 zł
Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS": COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F-29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

Składanka 5-6-7 cena 20.000 zł
Zawiera 15 opisów z wcześniejszych numerów „CS": POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

CS 5/92 (8) cena 10.000 zł
GOBLINS, BEAST III, OBITUS, HOOK, LOTUS III, INDIANA JONES IV, EPIC, KNIGHTS OF THE SKY, ROBIN HOOD, EYE OF THE BEHOLDER I cz.4

CS 1/93 (9) cena 10.000 zł
LEGEND OF KYRANDIA, ALONE IN THE DARK, COURSE OF ENCHANTIA, COMANCHE RAH-66, GOBLINS II, F-117A, EYE OF THE BEHOLDER I cz.5

CS 2/93 (10) cena 10.000 zł
FIRST SAMURAI cz.1, ELVIRA 2, FLASHBACK, CADAVER cz.1, DARKSEED, MEGA-lo-MANIA, KING'S QUEST 6, EYE OF THE BEHOLDER cz. 6

CS 3/93 (11) cena 15.000 zł
FIRST SAMURAI cz.2, CADAVER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

CS 4/93 (12) cena 15.000 zł
ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

CS 5/93 (13) cena 15.000 zł
MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X-WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

CS 6/93 (14) cena 15.000 zł
WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X-WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2

CS 7/93 (15) cena 15.000 zł
SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3

CS 1/94 (16) cena 15.000 zł
LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2

CS 2/94 (17) cena 15.000 zł
CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

CS 3/94 (18) cena 15.000 zł
ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery mają temat przewodni.

Dodatek Specjalny cena 10.000 zł
GUNBOAT, TIMES OF LORD, WOLFPACK, INDIANA JONES III, B.A.T., DUCK TALES

WS 2/92 cena 10.000 zł
FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3

WS 2/93 cena 10.000 zł
DEUTEROS, KINGDOMS OF ENGLAND 2, PACIFIC ISLAND, KING'S QUEST 2, ISHAR, CIVILIZATION cz.1

WS 3/93 cena 10.000 zł
PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2

WS 4/93 cena 10.000 zł
RED BARON, F15 II, MiG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

WS 5/93 cena 10.000 zł
SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4

WS 1/94 cena 10.000 zł
BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5

WS 2/94 cena 15.000 zł
FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2

WS 3/94 cena 15.000 zł
COMBAT AIR PATROL, AV-8B, PERFECT GENERAL, ELF, FALCON (5), CIVILIZATION (6), INTRUDER (5), DUNA II (1), SUPREMACY, SUPERMEMO, 3D CONSTRUCTION KIT (3), WORDPERFECT FOR AMIGA, A HARD DAY'S NIGHT.

COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL – pismo zajmujące się popularyzają wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu i literatury. Ukazał się jeden numer.

CSP 1/93 cena 15.000 zł.
AMIGA KONTRA PC, EDYTORY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

GRY KOMPUTEROWE – Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

GK 1/93 cena 15.000 zł
„Dwunstu gniewnych ludzi" – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
•Recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE, MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, itd.
•Tipsy – X-WING, F-117A (klawisze), SUPERFROG
•Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOOL, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
•Mapy – DARKSEED

GK 1/94 cena 15.000 zł
Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
•Recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050, TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.
•Lista Przebojów
•Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLAN 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

GK 2/94 cena 15.000 zł
„Komputerowe pichcenie czyli o grach od kuchni".
•Recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNON FODDER, DARK SUN i inne.
•Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

GK 3/94 cena 15.000 zł
„CD-ROM wymóg nowych czasów"
•Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, 1942 PACIFIC AIR WAR, ACES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne
•Jak Grać – ALONE 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

GK 4/94 cena 15.000 zł
„CD-ROMowy zawrót głowy"
•Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER
•Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGA!, UNDER KILLING MOON, BIOFORGE
•„Komputery kontra Konsole"
•Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4

GK 5/94 cena 15.000 zł
Na pomoc CD: „Karta ReelMagic"
•Recenzje CD – DEMONSGATE, MANIAC MANSION 2, SHERLOCK HOLMES VOL. 1, DUNE, MICROCOSM, MYST
•Jak Grać – WHO SHOT JOHNNY ROCK?, HERO QUEST DATA DISK, LAURA BOW 2, AMERICAN REVOLT (3), DOOM (4), POLICE QUEST 4, CANNON FODDER, FURRY OF FURRIES
•„Komputery kontra Konsole"

GK 6-7/94 cena 15.000 zł
„Łowcy «buraków»"
•Recenzje – C.I.T.Y.2000, REUNION, ELFMANIA, SETTLERS, PERIHELION, BATTLE ISLE 2, FRANKO, PHOBOS'99, XARGON, RAPTOR, RED HELL
•Jak Grać – LARRY 6, 1869, STRIKE COMMANDER, ISHAR 2, FURRY OF FURRIES, REBEL ASSAULT

Wakacje z Lynxem

Wprawdzie wakacje mamy już za sobą, ale chyba każdy z nas miło wspomina ten czas. Ja mam jeszcze jeden powód, który skłania mnie do wspomnień, a jest nim niepozorny „komputerek” o wdzięcznej nazwie „Lynx”.

Zbliżał się koniec lata, a przedstawiciel wrocławskiej firmy ATAR SYSTEM zaproponował nam właśnie przetestowanie przenośnej konsoli do gier. Dlaczego by nie, ale co to u licha jest ten „Lynx”? O „Game Boyu” słyszeli prawie wszyscy, ale o „Lynxie”!?

No cóż postanowiłem zasięgnąć języka. W tym celu odwiedziłem kilka większych sklepów komputerowych w Warszawie. Pytam najnormalniej w świecie pierwszego sprzedawcę:

– czy są „Lynxy”.

– Że co proszę? – ze zdumienia wywala gały.

– „L y n x y” – powtarzam cedząc literkę po literce.

Sprzedawca bezradnie rozkłada ręce. To mi wystarcza za odpowiedź. Nie tu, to gdzie indziej na pewno czegoś się dowiem. Odwiedzam trzy kolejne sklepy i... nic! To znaczy nie tak zupełnie nic, bo jeden przyjemniaczek raczył rzec, iż coś o tym słyszał! Nie zrażony tymi pierwszymi niepowodzeniami, ruszam dalej. Wpadam do „Kamionka”, a tam za ladą, znajoma twarz. Wyłuszczam szybko o co mi chodzi, a koleś przygląda mi się uważnie, a potem wymownym gestem stuka się w czoło. Chłopie – ryczy – czyś Ty się z choiny urwał. Przecież „Lynx” to trup – historia. Owszem, jakieś dwa lata temu, ktoś próbował z tym wejść na rynek. Sprzedało się wtedy trochę, ale nagle wszystko zniknęło jakby się zapadło pod ziemię. Daj sobie z tym spokój, to lipa. Wiesz co teraz idzie? – syknął. Zanim zdążyłem cokolwiek odpowiedzieć, usłyszałem – Game Boy, chłopie! Na to jest rynek. Ludzie bulą bańkę sto za jakiegoś tam „Mortal Kombata” i są zadowoleni. Z niedowierzaniem popatrzyłem na mego rozmówcę, po czym, z głową pełną czarnych myśli zacząłem zbiegać po schodach w dół. Nagle wpadłem na jakiegoś małolata siedzącego bezceremonialnie na środku i ściskającego coś w dłoniach. Sorry, jęknąłem. O cholera, gość gra na „Game Boyu” – „Mortal Kombat”!? Nie do wiary.

Muszę przyznać, że nie spodziewałem się takiego obrotu sprawy. Zacząłem już podejrzewać, że ktoś chce mnie zrobić w głąba, więc nie omieszkałem podzielić się swoimi spostrzeżeniami bezpośrednio z zainteresowaną firmą.

To co usłyszałem, nie wyglądało bynajmniej na wykręty, ale brzmiało rozsądnie i łączyło się w spójną i logiczną całość. W skrócie, rzecz wyglądała następująco. Firma Atari, która zdążyła już zasłynąć w świecie ze swojego niekonwencjonalnego (czyt. nienormalnego) marketingu stanęła, jak zwykle, na wysokości zadania i położyła ciekawie zapowiadający się produkt. Teraz po latach, przy okazji promocji konsoli do gier najnowszej generacji – „Jaguar”, próbuje ponownie wejść na rynek ze starszą, ale konkurencyjną cenowo maszynką „Lynx”. Żeby było śmieszniej, zadbano o to aby powstały gry umożliwiające wspólną zabawę posiadaczom „Lynxa” i „Jaguara” w przypadku połączenia tych dwóch maszynek. Ponadto dowiedziałem się, że Game Boy nijak ma się do możliwości jakie oferuje „Lynx”... Wysłuchałem tych wszystkich rewelacji z pewnym niedowierzaniem, ale oczywiście zgodziłem się na przeprowadzenie testu.


Między jedną grą a drugą ...


Podryw na Lynxa


Lynx kontra wesołe miasteczko

„Lynx” okazał się być całkiem zgrabną zabawką, wykonaną estetycznie i jak to się mówi z głową. Obsługa tego urządzenia też nie nastręczała żadnych kłopotów, nawet najmłodszym. Kolorowy ciekłokrystaliczny, proporcjonalny ekranik o wymiarach ok. 8x5 cm, o dość dużym zakresie regulacji jasności, umieszczony centralnie, wyglądał zachęcająco. Po jego lewej stronie joypad, a po prawej stronie przyciski fire. Całość jest przemyślana i wykonana tak, że przyjemnie trzyma się to w ręku. Gumowe podstawki od dołu konsoli zapewniają jej stabilne i co ważne, dość mocne przyleganie do podłoża np. stołu. Jeśli idzie o dźwięk, to jeśli uwzględnić fakt, że „Lynx” jest konsolą przenośną, to dźwięk jest tu po prostu rewelacyjny (np. w grze „Klax”). Istnieje możliwość podłączenia słuchawek i mamy stereo.

Ogólnie rzecz biorąc, zabawka jest naprawdę bardzo udana, ale nie ma nic za darmo. Przede wszystkim „Lynx” zżera baterie w tempie zabójczym. Sześć „paluszków” (R6) potrafi załatwić w ciągu 1–1,5 godziny. Ale jeśli będziemy oszczędni, to wystarczy nam nawet na 2 godz. Istnieje możliwość podłączenia standardowego zasilacza – 9 V, ale wtedy ograniczeni jesteśmy do przebywania w pomieszczeniach, gdzie możemy podpiąć się do prądu.

Jako, że „Lynxa” otrzymałem tuż przed wakacyjnym wypadem nad morze, więc bez namysłu dołączyłem go do podręcznego bagażu. I tak oto zaczęły się wakacje z „Lynxem” i to dosłownie, gdyż ta maszynka wręcz zdominowała nasz krótki wypoczynek. A muszę przyznać, że sprawdziła się nie tylko podczas złej pogody, ale stanowiła atrakcję nawet w słoneczne dni – na plaży, w stołówce, w autobusie, pokoju hotelowym itp. Zabawy było co niemiara, a najwięcej radochy miał ośmioletni Andrzej, który tak polubił „Lynxa”, że rozstanie z nim traktował jako największą karę. Poniżej zamieszczamy kilka wakacyjnych fotek z „Lynxem” w roli głównej.

Dla przeciwwagi w następnym numerze postaram się napisać trochę o innej przenośnej konsoli do gier – wspomnianym już „Game Boyu”.

■ Marek Suchocki

Nowość. Przestaw się na kolor.



2,3 mln zł
sugerowana cena detaliczna
(zawiera VAT)

ATARI


przenośna konsola do gier w kolorze ze wspaniałym dźwiękiem.

4096 kolorów, 16-bitowy procesor graficzny taktowany zegarem 16 MHz, regulowanie głośności czterokanałowego dźwięku stereo, stereofoniczne gniazdko słuchawkowe, regulowanie jasności obrazu, podświetlenie ekranu, 3,5" kolorowy wyświetlacz LCD wysokiej rozdzielczości, dla leworęcznych — obracanie obrazu o 180°, przycisk pauzy, dwie pary przycisków fire, 7 dodatkowych funkcji, 8-mio kierunkowy joypad, gniazdo sieciowe, umożliwiające połączenie do 8 Lynxów na raz, zasilanie 9 V: baterie, sieć, zapalniczka samochodowa, dostępnych blisko 100 gier.

Dalszych informacji nt. sprzedaży hurtowej i detalicznej udziela:
Autoryzowany dystrybutor firmy Atari na terenie Polski:
Atar system: ul. Środkowa 3a, 53-662 Wrocław, tel. (071) 556160, fax (071) 735052
Adres korespondencyjny: Atar system, skr. poczt. 2180, 53-675 Wrocław 44.

ATARI
Akcja na wysokim poziomie!

MULTIMEDIA

MAGAZYN

nr 0/94



OD REDAKCJI

Z wielką przyjemnością mogę już dziś zapowiedzieć powstanie pierwszego w Polsce czasopisma poświęconego wyłącznie technice multimedialnej. Pierwszy numer miesięcznika „Multimedia Magazyn” ukaże się jeszcze w tym roku. Wprawdzie sam tytuł, jak również logo pisma, nie są jeszcze do końca ustalone - przyjmujemy je jako robocze. Natomiast koncepcja pisma, jego założenia i tematy jakie będziemy podejmowali - co do tego mamy już skrystalizowane poglądy. W pierwszej kolejności zajmiemy się przede wszystkim recenzowaniem oprogramowania na CD, które dosłownie zalało nasz kraj. Oferta niektórych sklepów sięga już kilkuset tytułów, ale jaka jest rzeczywista wartość danego programu tego nie dowiemy się, ani od sprzedawcy, ani nie wyczytamy z opakowania płytki - bo tam z reguły jest wszystko „naj” i „super”. Przeciętny krążek kosztuje ok. miliona złotych, a każdy chciałby dobrze spożytkować swoje nierzadko, ciężko zarobione pieniądze. Co wybrać, co kupić? Odpowiedź znajdziecie w naszym miesięczniku!

Ponadto zajmiemy się sprawami sprzętowymi - recenzje wszelkich nowinek, testy, opinie użytkowników. Nie powinno też zabraknąć miejsca na typową publicystykę - wywiady, opinie, sprawozdania z ważniejszych imprez, itp. Także nowinki ze świata, ciekawostki, zapowiedzi, powinny często gościć na naszych łamach. Nie zawadzi też część instruktażowa, np. jak działa CD ROM, jak dbać o płytki, itp. W pierwszym numerze rozpoczniemy cykl artykułów pod wspólnym tytułem „Ciemnia na biurku”. Będzie on traktował o zaprzęgnięciu nowej techniki komputerowej (także multimedialnej) do obróbki zdjęć, retuszu, itp., w warunkach domowych.

Stałym punktem programu powinny być także konkursy, gdzie nagrodami będą oczywiście krążki CD. Planujemy też powołanie bardzo przydatnej rubryki, a mianowicie „Giełda CD”, gdzie można będzie kupić, sprzedać, wymienić... Będziemy przedstawiali polskie firmy zajmujące się importem oprogramowania, odwiedzimy sklepy, poznamy bolączki sprzedawców i opinie klientów. Już od dziś czekamy na zgłoszenia od firm, które chcą podjąć stałą współpracę z naszą redakcją, pragną pochwalić się swoimi osiągnięciami, promować i reklamować swoje wyroby. Zapraszamy producentów i handlowców zainteresowanych testami swoich produktów. Planujemy także uruchomienie sprzedaży wysyłkowej, co powinno ułatwić pozyskanie ciekawszych pozycji wszystkim zainteresowanym. Nie wykluczone, że uda nam się wypracować taką formę sprzedaży np. klubowej, że ceny krążków będą naprawdę okazyjne.

To wszystko czeka nas w najnowszym numerze „Multimedia Magazyn” do którego lektury gorąco zachęcam wszystkich i to bez względu na to czy są już posiadaczami CD ROMów czy dopiero o tym marzą.

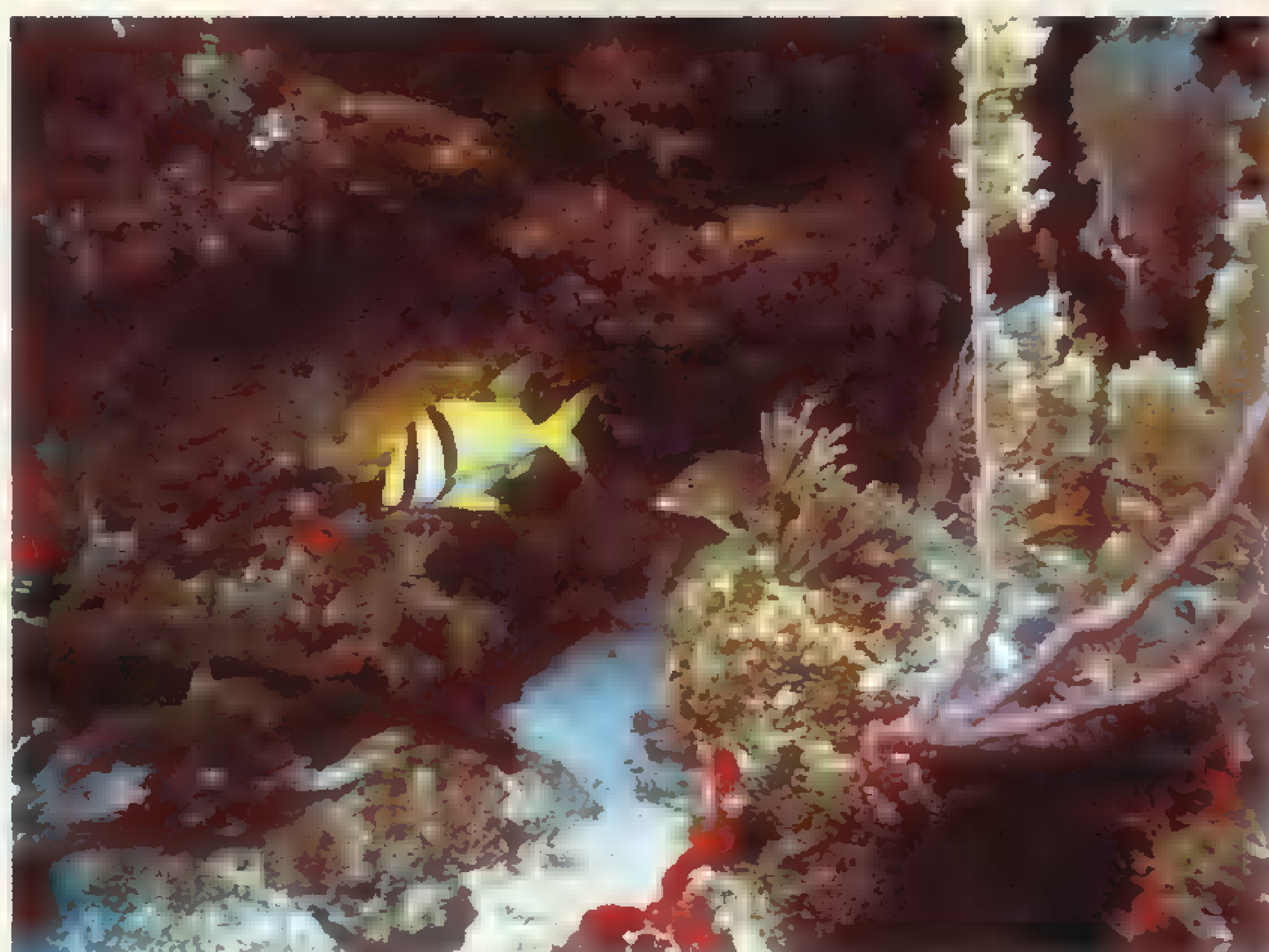
Marek Suchocki

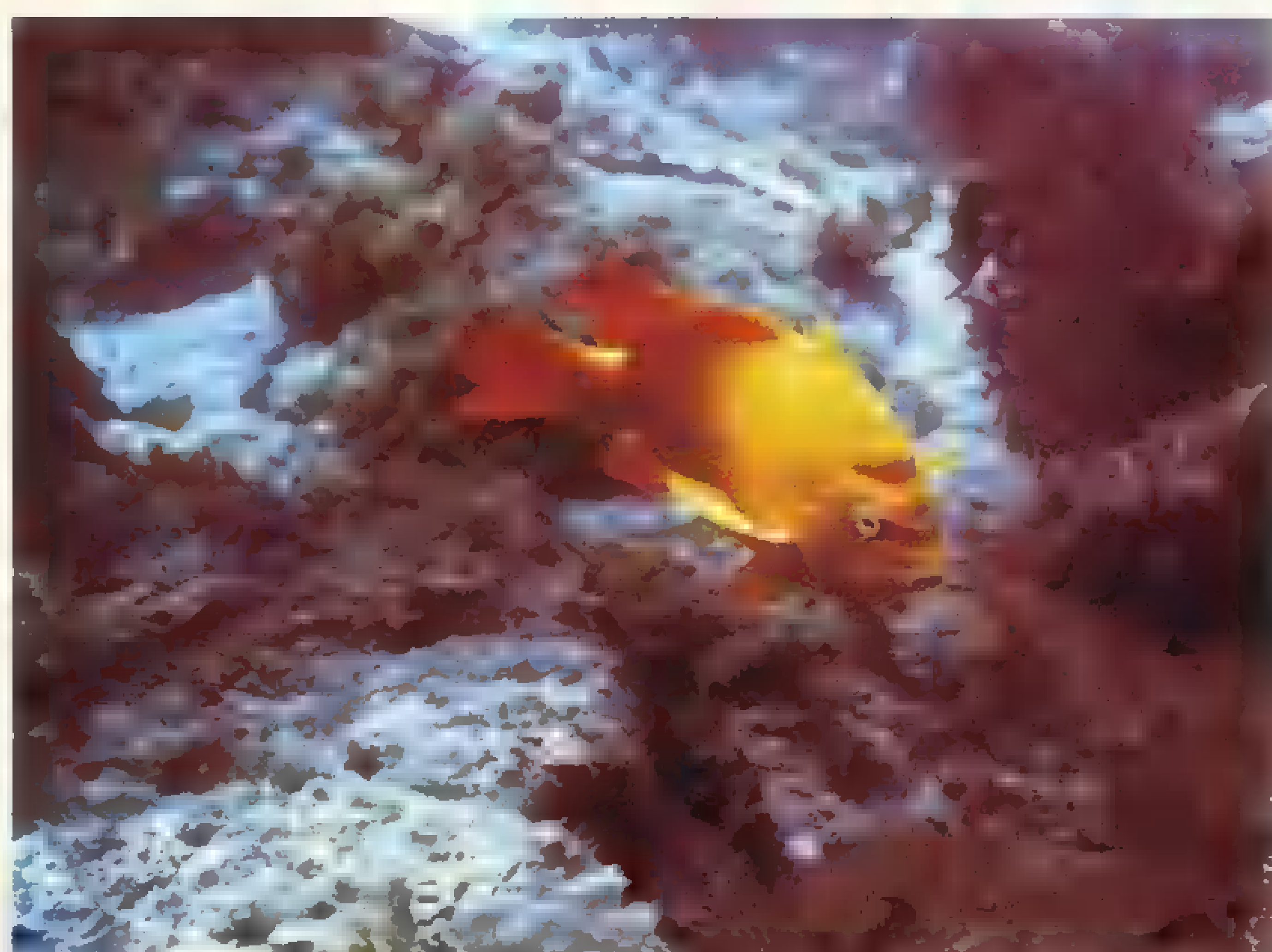
Spis Treści

Deep Voyage







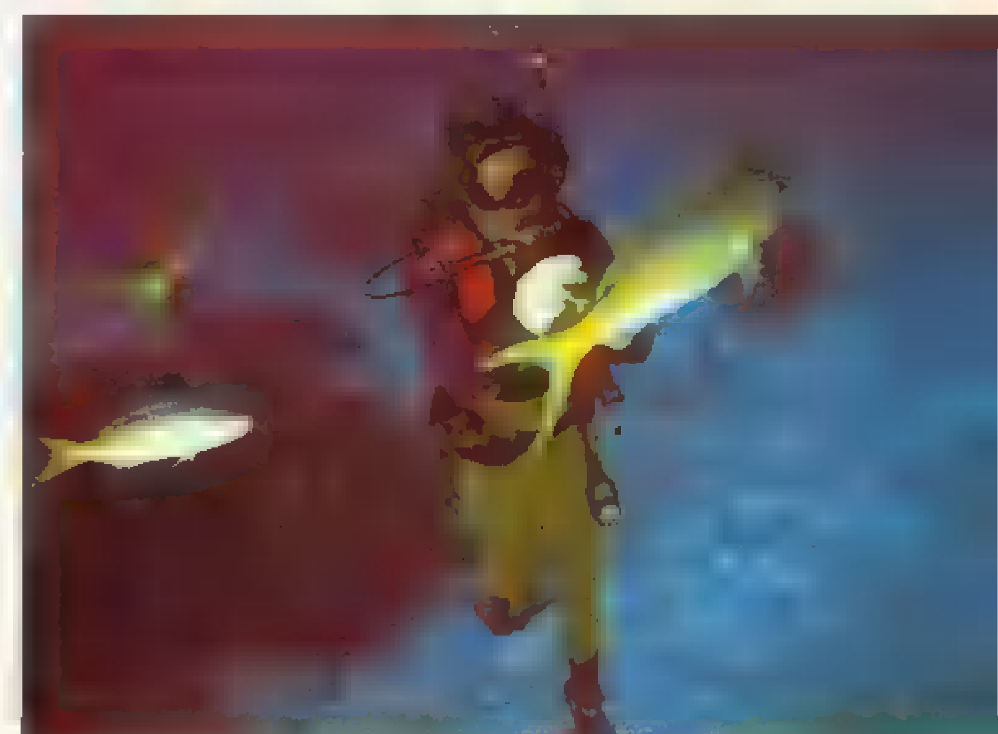


Producent: Aris Entertainment.
Rok produkcji: 1992
Komputer: (Multimedia) PC, Mac
Wymagania dla PC: 386, MS-Windows 3.1, CD-ROM, SVGA 512 KB, 640 KB RAM, Sound Blaster, 2 MB na twardym dysku.
Sprzedaż: Master s.c.
Cena: 580,000 zł

Różnorodne encyklopedie i albumy, a także atlasy oraz bibliografie, to jedne z najbardziej ulubionych przez firmy software'owe tematów oprogramowania przeznaczonego na CD-ROM. Możliwości „pojemnościowe" jakie daje płyta CD, stwarza wręcz wymarzone warunki dla rozwoju tego rodzaju publikacji. Czego można oczekiwać od takiego dajmy na to atlasu, zawierającego oprócz szczegółowych informacji także mnóstwo kolorowych ilustracji (wyświetlanych najczęściej w wysokiej rozdzielczości), wzbogaconych dodatkowo o świetny dźwięk klasy CD, a nierzadko również o animowane wstawki? Pod tym względem, najnowszy produkt firmy Aris specjalizującej się w takich właśnie „użytkach" na CD-ROM („Island Designs", „Jets and Props", „Tropical Rain Forest", „Wild Places" i wiele innych), nie odbiega zbytnio od tradycyjnych wzorców. „Deep Voyage" (podwodna podróż) przeznaczony jest głównie dla miłośników morskiej fauny i flory (oraz innych obiektów niegdyś fruwających lub pływających, a obecnie zagubionych w odmętach oceanu), chociaż muszę przyznać, że prezentowany materiał, nawet na takim abnegacie jak ja, zrobił niesamowite wrażenie.

Clue programu stanowi 100 kolorowych, podwodnych zdjęć przedstawiających rafy koralowe, rozgwiazdy, gąbki, podwodne zielska, zatopione łajby, wraki samolotów i inne tego typu dziwactwa (np. światło słońca widzianego z głębokości 120 stóp). Fotografie, wyświetlane w 256 kolorach w rozdzielczości 640x480 punktów, prezentują się naprawdę wspaniale, a przy tym bardzo realistycznie. Szczególnie w opcji pełnoekranowej na długo pozostają w pamięci widza. Z kolei po wybraniu widoku podstawowego (obraz wielkości 1/4 ekranu) można dodatkowo zapoznać się z krótką informacją dotyczącą tematu oraz miejsca wykonania zdjęcia. Obrazki mogą być oglądane jeden po drugim (przewijane ręcznie bądź automatycznie) lub też wybierane dowolnie z małoobrazkowego menu. Oprócz tego „Deep Voyage" umożliwia nam obejrzenie jednego z 25 kilkunastosekundowych filmików, poświęconych podwodnym przeżyciom jednego z płetwonurków. Trzeba jednak przyznać, że zarówno ze względu na jakość filmów (ciemny, nieco wyblakły obraz, za to przyzwoita animacja) jak i ich monotonną tematykę ogląda się je ze znacznie mniejszą przyjemnością niż fotografie.





Prezentacji wszystkich 25 filmów oraz każdego ze 100 zdjęć towarzyszy inna, krótka, jednak wspaniale zrealizowana i świetnie oddająca atmosferę programu, ścieżka dźwiękowa. Szkoda, że brak jest na krążku jakiegoś dłuższego kawałka.

■ **Dariusz Zgliński**

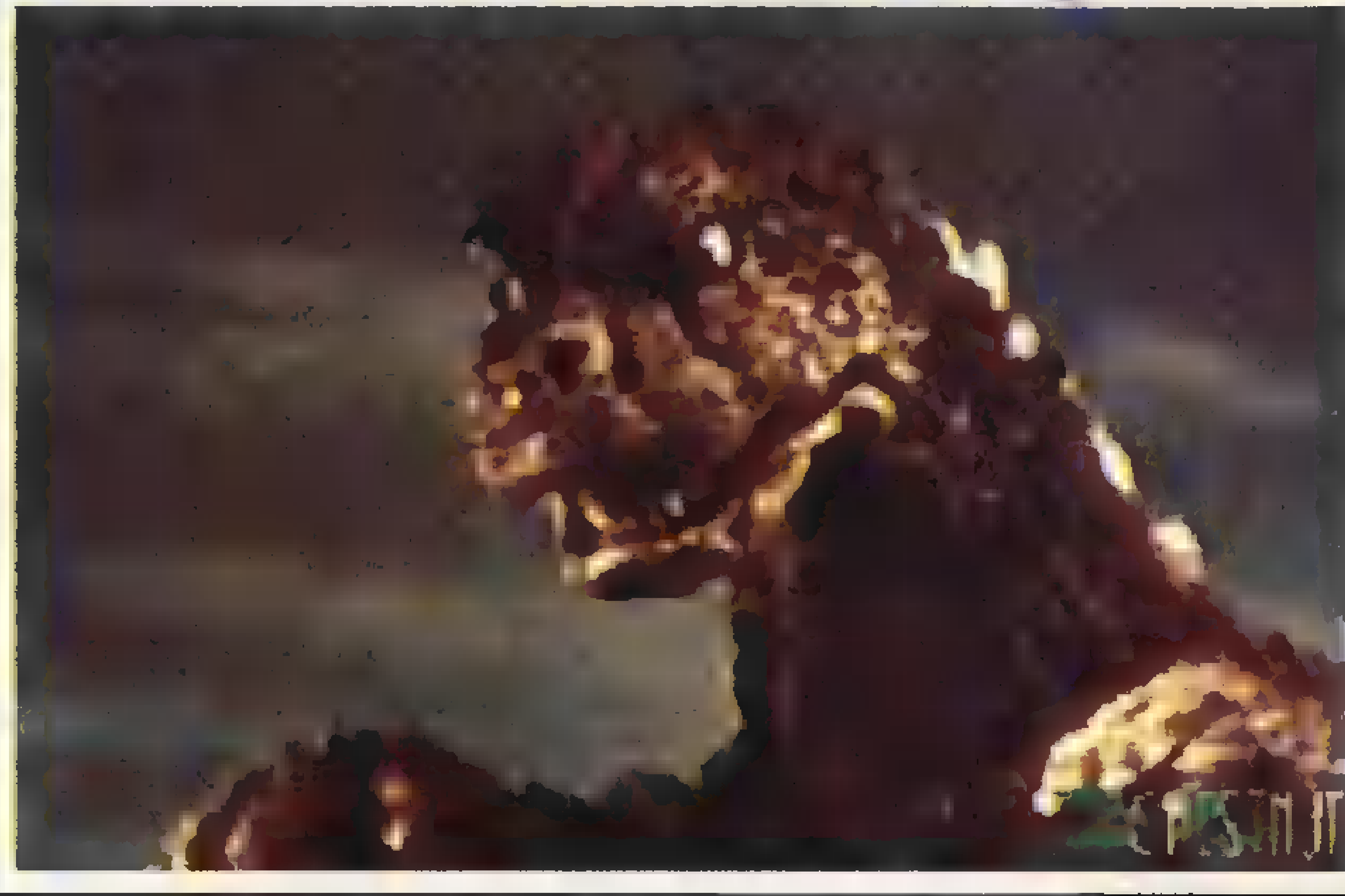
BUGS BUNNY

Filmy na CD

Mnogość sposobów wykorzystania srebrnego krążka i pomysłowość twórców oprogramowania może człowieka przyprawić o zawrót głowy. Właśnie znaleziono nowe zastosowanie CD-ROM-ów. Na płytach kompaktowych zapisuje się już normalne filmy fabularne i animowane.

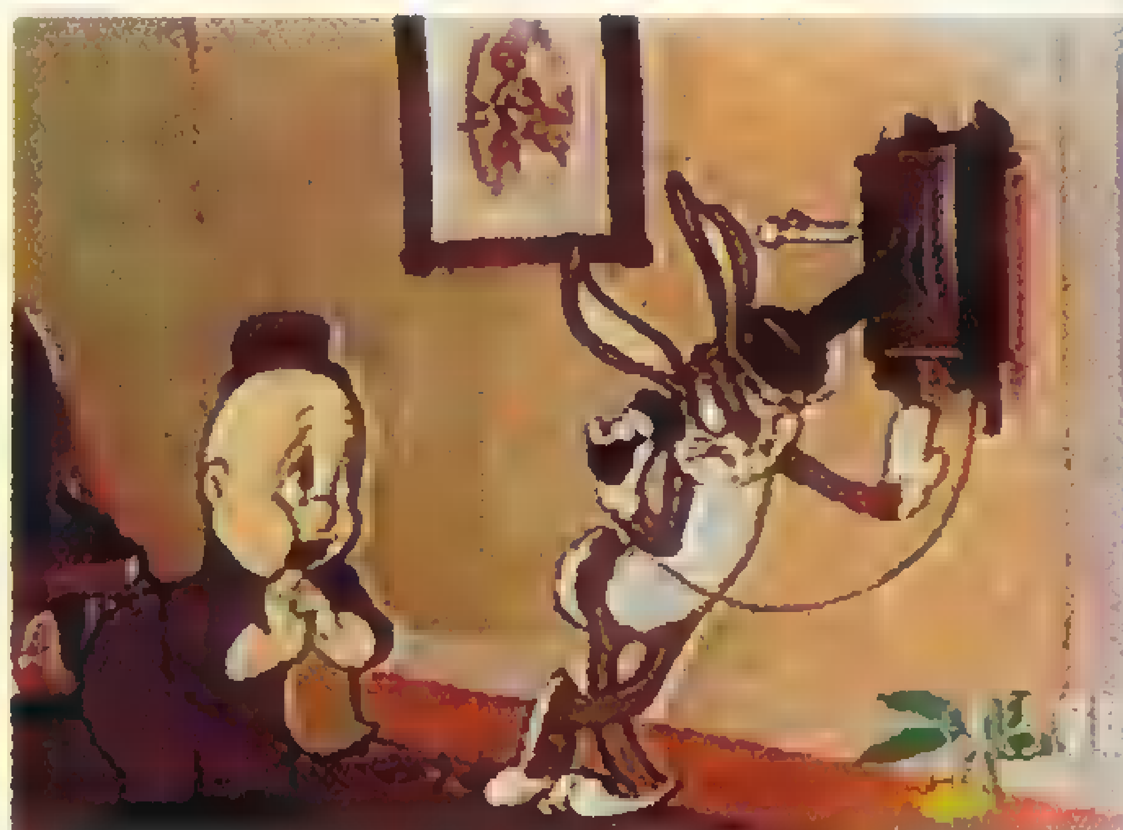
W następnym numerze:

Godzilla kontra Megalon



Lubicie kreskówki? Dajmy na to takiego Kaczora Donalda albo Strusia Pędziwiatra? Taaak...? A co byście powiedzieli na przeżycie bliskiego spotkania trzeciego stopnia z kompaktową wersją przygód niejakiego Królika Bugsa? Takiego strasznie luzackiego zająca z nieodłączną marchewką?

Dzięki firmie Chestnut, znanej również z innych, utrzymanych w podobnej konwencji publikacji filmowych na CD („Godzilla vs. Megalon", „Night of the Living Dead", „Porky Pig", „Classic Cartoons" i inne) jest



to możliwe. Wystarczy najprostszy napęd CD-ROM, Windows 3.1, co najmniej 386-tka oraz jakaś karta dźwiękowa klasy Sound Blastera i oto już możemy do woli rozkoszować się oglądaniem na ekranie monitora jednego z 5 epizodów z Mr. Bugsem w roli głównej. Aż do znudzenia (czyli dla mnie nie za długo!). Królik i iluzjonista, przygoda ze złośliwym Gremlinem, jak stać się nietykalnym, Bugs na bezludnej wyspie, wreszcie jako poszukiwacz złota na Dzikim Zachodzie.

Kilkunastominutowe filmiki są mniej lub bardziej zabawne, humor sytuacyjny jest bowiem standardowy dla tego gatunku filmowego. Wszystkie scenki są oczywiście w pełni udźwiękowione, jednak dialogi słowne bez dobrej znajomości języka angielskiego są, jak łatwo się domyśleć mało zabawne.

Jakość animacji przy danej konfiguracji komputera zależy od wielkości otworzonego okna z wyświetlanym obrazem. Im jest ono większe, tym efekt płynności ruchów dramatycznie odbiega od przyzwoitego poziomu. W sumie można się nieco pogapić, trochę pośmiać, ale biorąc pod uwagę dzisiejsze, zdecydowanie odstraszające od zakupów ceny, „Bugs Bunny" to jeden z bardziej wyrafinowanych pomysłów na pozbycie się nadmiaru gotówki. Ot taka propozycja dla szczęśliwców posiadających w miarę szybkiego Peceta z napędem CD-ROM, nieszczęśliwie pozbawionych dostępu do jakiegokolwiek magnetowidu, odtwarzacza, rzutnika, projektora lub czegokolwiek w tym guście.

Rzecz całą należy traktować chyba ciekawostkowo, bo skompletowanie sobie CD-biblioteki z ulubionymi filmami i to w oryginalnej wersji językowej, to przedsięwzięcie dla nielicznej chyba rzeszy fanatyków. Najważniejsze jednak jest to, że gdyby ktoś miał kiedyś taką zachciankę, to jest to absolutnie możliwe. Sądząc po wzrastającej lawinowo liczbie tytułów filmowych w wersji CD, przygotowywanych przez firmę Chestnut, znajdują one nabywców, bo nie myślę, żeby była to forma ekstrawaganckiej działalności charytatywnej.

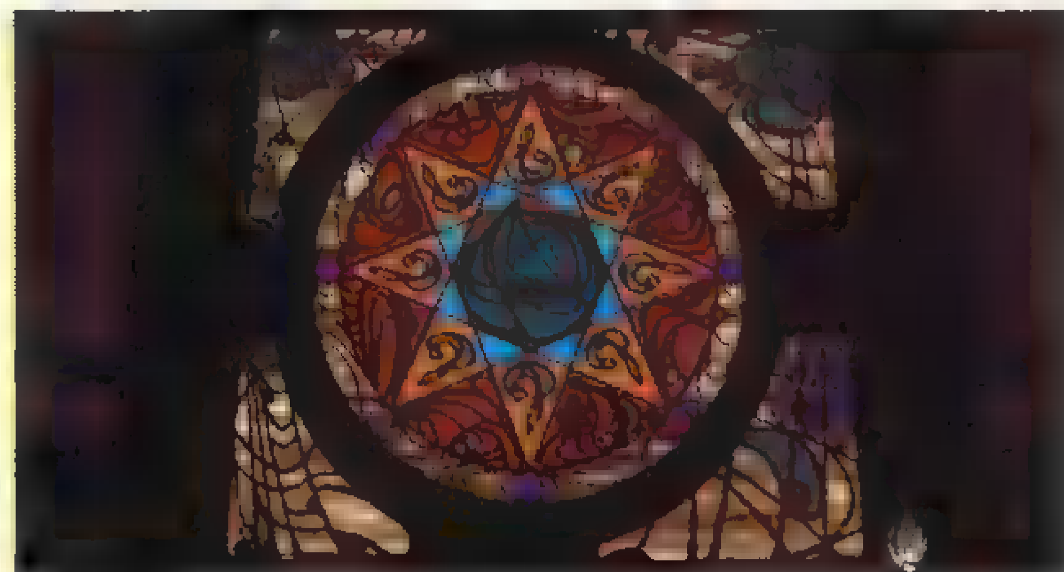
■ Dariusz Zgliński

Producent: Chestnut
[redacted] **produkcji:** 1992
Wymagania: 386, CD-ROM, karta dźwięk.
Sprzedaż: Master s.c.
Cena: 450,000 zł.

Gry na CD

The 7th Guest

„Siódmy Gość" to już klasyka. Jeden z pierwszych i zarazem najlepszych, jak dotychczas programów zrealizowanych wyłącznie z myślą o wykorzystaniu jakże olbrzymich możliwości CD-ROMów. Ponad trzy lata zajęło zespołowi programistów, muzyków i grafików stworzenie tej świetnej gry. Zamieszczono w niej ponad 30 minut digitalizowanych flmów z udziałem profesjonalnych aktorów, 36 minut digitalizowanej mowy i ponad godzinę wspaniałej muzyki. Akcja gry zaczyna się od 8 minutowego animowanego intra. Oglądając książkę z ruchomymi ilustracjami i słuchając opowieści narratora poznajesz historię Henry Staufa. Stauf był włóczęgą, wędrującym od miasta do miasta. Jego życie toczyło się spokojnie i jednostajnie do momentu, gdy aby zdobyć pieniądze zabił kobietę. Przyśnił mu się wówczas sen, w którym ujrzał śliczną lalkę. Po przebudzeniu Henry wyrzeźbił dokładną replikę wyśnionej zabawki i oddał ją karczmarzowi w zamian za nocleg i posiłek. Tej nocy miał kolejny sen. Sen o układance. Stauf zaczął robić wyśnione zabawki, którym żadne dziecko z miasteczka nie mogło się oprzeć i każde chciało je mieć. Wkrótce stał się bogatym człowiekiem i zbudował dużą posiadłość na szczycie wzgórza...

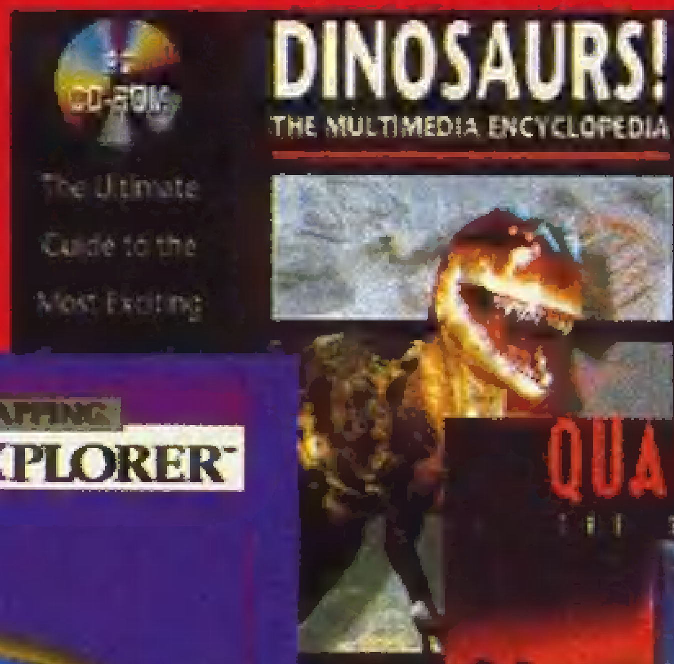


Tu przerywamy naszą krótką opowieść o „siódmym gościu", ale obiecujemy, że powrócimy do tej gry w pierwszym numerze naszego czasopisma „Multimedia Magazyn". Znajdziecie tam m.in. podpowiedzi i rozwiązania trudniejszych zagadek.

■ Patrycja Wardzała

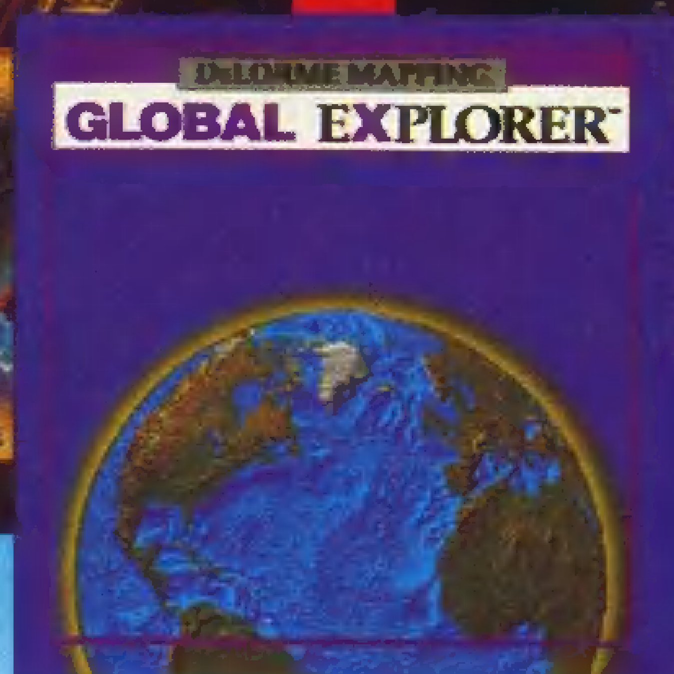
Producent: Trilobyte
Rok produkcji: 1993
Komputer: PC CD-ROM
Wymagania: 386DX, 2MB RAM, SVGA, AdLib, Roland, SoundBlaster, 10 MB HDD, DOS 5.0
Sprzedaż: CD PROJEKT

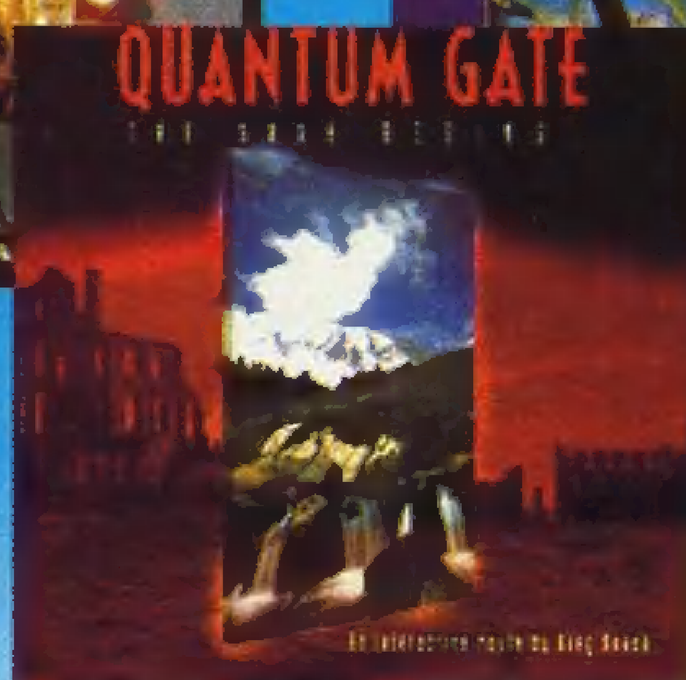


















MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

MUZYKA I DŹWIĘK
16 Bit Sound Master Piece
MIDI & WAVE Workshop
Music box 1994 New
Music from Heaven
Music Toolbox
Sound Library 1
Sound Library 2

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY
3D Animania
Clipart Library
Clipart Warehouse
Icon Library
Image Library 2
Interactive Animation Tour
Photo Images v.1
Photo CD Demo

SHARWARE DOS
14000 Programs
All You Can Play
Business Library
CompuFix (PC–Medic)
Computer Reference Library
Family Fun
Games Galore
MAC Info 3
MAC Shareware
More Graphics
More Multimedia
More Utilites
Network Master
Night Owl 12
Office & Games
Phenix Phun Games
Programmer Power Tools
So Much Modem Madness
Techno Tools

WINDOWS
2700 Sharing True Type Fonts
49er Windows Game
CD Blitz
CICA Windows
Games Platinum Windows
Home & Business Platinum
More Fonts
MPC Wizard 2.0
Multimedia Mania
Multimedia Platinum
Publisher Vault Gold
Publishers Platinum
Software Vault Gold
Win Platinum
Windoware
Windows 1994
Windows Programs
Windows Treasury

NAUKA, WIEDZA, ENCYKLOPEDIE
Adventures
Art History Encyclopedia
Bibles and Religion
Camerons Fine Art Poster Catalog
Compton's Interactive Enc. 94
Dictionaries & Language
Grolier Enc. 6.0
Hard Days Night
Holy Bible
Mozart
National Geographic Mammals
Photography Teacher
Summer Fashion Show 1994
Tempra Access Plus
Travel to Space
World Atlas 4.0

GRY
7th Guest
Adventures of Willy Beamish
Artur's Teacher Trouble
Betrayal at Krondor
Chaos Continuum
Chess Master 4000
C.I.T.Y. 2000
Conan the Cimmerian
Conspiracy
Critical Path
Cyber Race
Cybrgenic Ranger
Dagger of Amon Ra
Day of Tentacle
Deathstar Arcade Battles
Dominator Pack
Doommania
Dune
Ecoquest
Eric the Unready
F–15 Strike Eagle III
F-117A
Gabriel Knight
Golf Microsoft
Gunship 2000
Guy Spy
Hugo's House of Horrors
Horde
INCA
INCA 2
Indiana Jones & Fata Atlantis
Iron Helix
Jones in the Fast Lane
Journeyman Project
Just Grandma & Me
Jutland
King's Quest V
King's Quest VI
Legend of Kyrandia
Loom
Lost in Time
Lawnmowerman
Lord of the Rings
Microprose Collection
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree 2
Man Enough
Magic Death
Mantis
Mega Race
Microcosm
Mixed up Moder Goose
MVP's Game Jamboree
Myst
PC Karaoke
Peter and the Wolf
Power Rangers
Protostar - War of the Frontier
Put Put Joins the Parade
Quantum Gate
Rabel Assault
Return to Zork
Ring World
Sim City 2000
Soft Kill
Space Quest IV
Star Trek 25th Anniversary
TFX
Who Killed Sam Rupert?
Who Shot Johnny Rock?
World of Flight
Wrath of the Demon

- Podane ceny zawierają podatek VAT.
- Atrakcyjne ceny dla dealerów, odbiorców hurtowych i sklepów.
- Możliwość zamówienia dowolnego tytułu.
- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.
ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

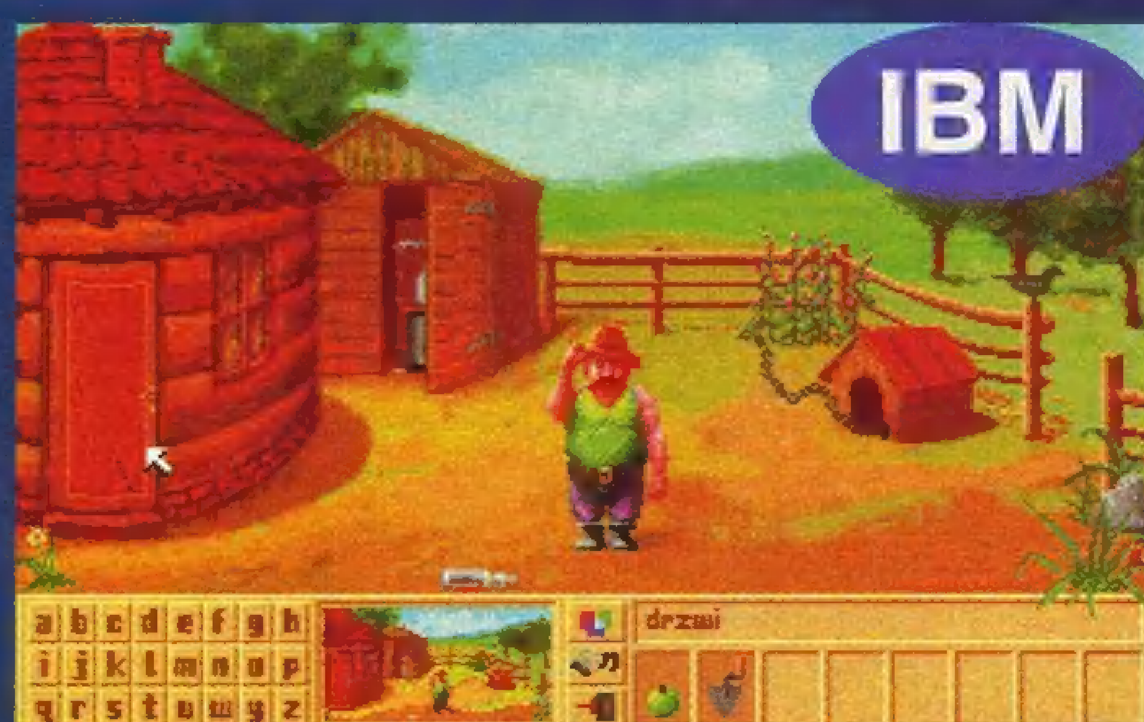
tel. 644 48 47
643 81 21
fax 644 48 16

oraz PPH LOGIN Sosnowiec,
ul. Czarna 10-12, tel. 66-00-51

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

- napędy CD-ROM firm Sony i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound
- Głośniki do kart dźwiękowych

SOŁTYS



gra przygodowa

z "jajem". Pomóż władzy odnaleźć utracony "autorytet". Poszukiwania nie będą łatwe...

AGENT CZ



platformówka

Wszyscy znajomi wołają na Czesia "Agent". Niestety ktoś wziął to na poważnie...

ZAWISZA MARNY

gra platformowo-przygodowa

Kolejna zbrodnia w Twoim zamku – tym razem będziesz bezwzględny. Morderca musi zostać ujęty.



DISCER

platformówka

Ludzie to nie mają poczucia humoru. Ciągle bawią się w zamykanie pozaziemców w koszmarnych labiryntach.



ARNIE II



"strzelanina"

Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeka Cię wieczna chwała lub śmierć.

CYBER KICK



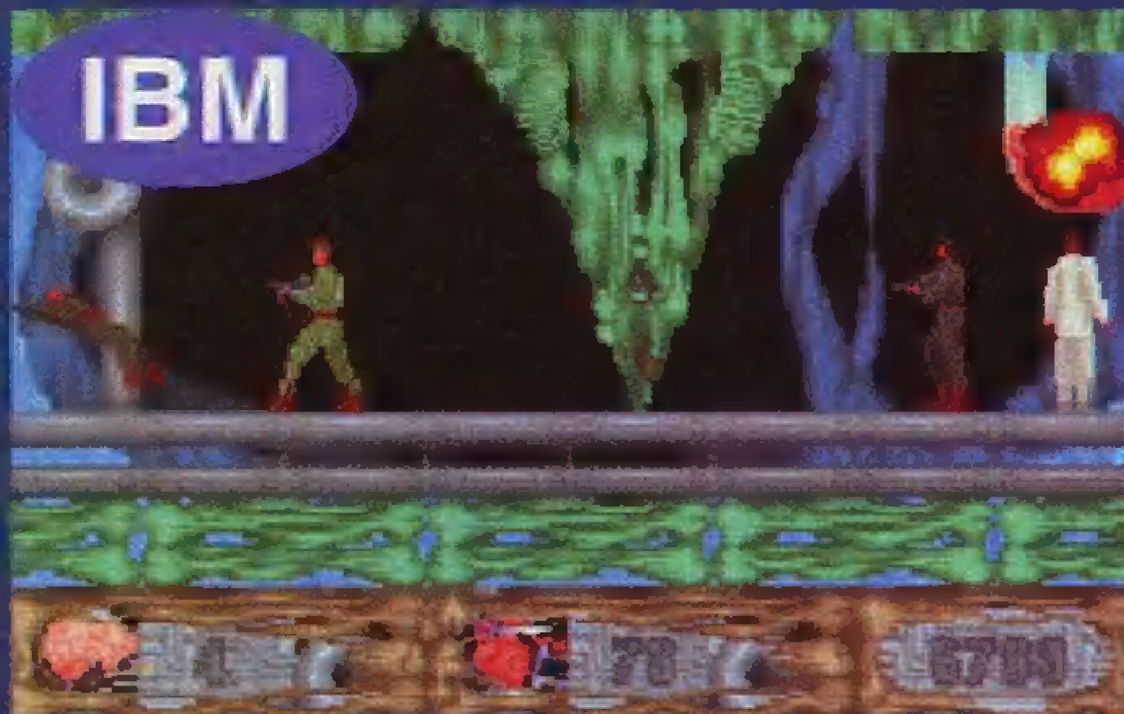
platformówka

Zostałeś stworzony jako uniwersalny robot badawczy. Niestety zapomniano wyposażyć Cię w jakąkolwiek broń. Na szczęście masz całkiem sprawne tytanowe ręce i nogi.

SPY MASTER

platformówka

Wspaniała grafika, nienaganna animacja, trzy ogromne poziomy. Zabawa na wiele godzin.



OKRĘTY

gra planszowa

Komputerowa wersja zanych "statków".



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w **każdym dobrym sklepie komputerowym.**

L. K. AVALON
skr. poczt. 66, 35–959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem CGS. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275

"DISCOMP"
IMPORT-EKSPORT

MULTIMEDIA

CZYTNIKI CD-ROM DOUBLE SPEED

* MITSUMI FX 001D
* SONY CDU 33A

- czas dostępu 250 ms
- transfer 300-350 kb/s
- MPC-2, KODAK, XA

CENA: 5.200.000 zł

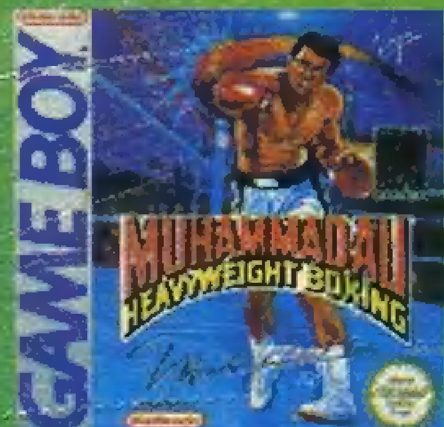
KARTY DŹWIĘKOWE ADVANCED GRAVIS

* ULTRASOUND
CENA: 4.300.000 zł

* ULTRASOUND MAX
CENA: 6.800.000 zł

OPROGRAMOWANIE **SEGA GAME GEAR SEGA MEGA DRIVE GAME BOY**



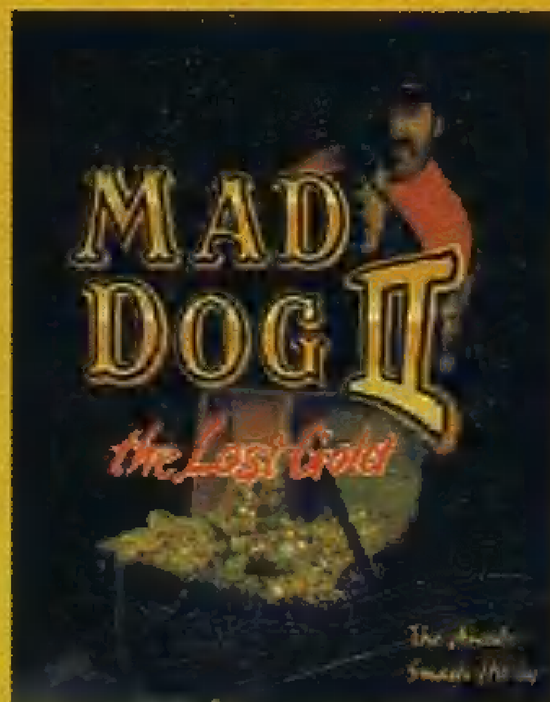


* CASTLEVANIA
* DRACULA
* FLASHBACK
* INDIANA JONES
* JUNGLE BOOK
* MORTAL COMBAT
* MORTAL COMBAT II
* ROBOCOP 3
* TERMINATOR

I WIELE, WIELE INNYCH ...

SPRZEDAŻ I WYMIANA !!!

OPROGRAMOWANIE **PC CD-ROM**

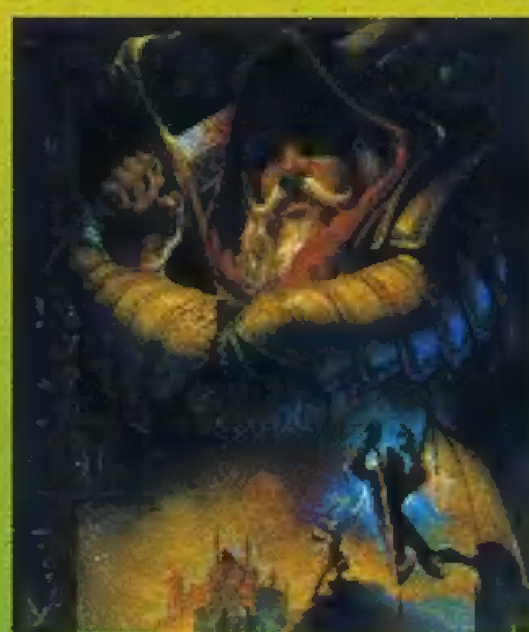




* 7 TH GUEST
* CRITICAL PATH
* DAY OF TENTACLE
* DRACULA UNLEASHED
* GABRIEL KNIGHT
* LEGEND OF KYRANDIA
* LOOM
* MAD DOG MCCREE
* MAD DOG MCCREE 2
* MAN ENOUGH
* MICROCOSM
* MEGARACE
* MYST
* PRIVATEER
* OUTPOST
* REBEL ASSAULT
* SEAWOLF
* THEME PARK

I WIELE, WIELE INNYCH ...

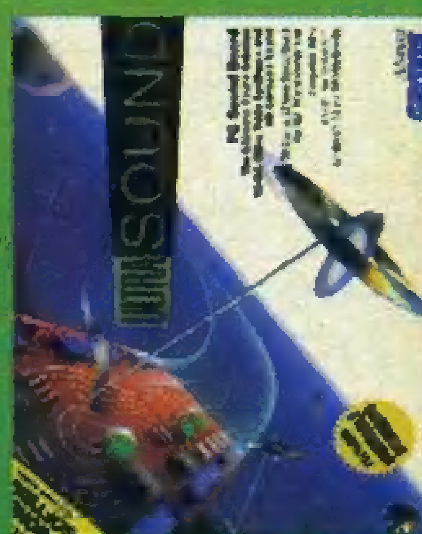
OPROGRAMOWANIE **PC DYSKIETKI**



* DRACULA
* PACIFIC STRIKE
* PRIVATEER
* SYNDICATE POL.
* THEME PARK
* UFO
* WING COMMANDER

I WIELE, WIELE INNYCH ...

SPRZĘT



* CD-ROM SONY CDU 33A
* CD-ROM TEAC CD 50 SCSI
* SOUND BLASTER PRO
* SOUND BLASTER 16 MULTI CD
* SOUND BLASTER AWE 32
* GRAVIS ULTRASOUND 1 MB

Sprzedaż wysyłkowa i zamówienia:
04-506 Warszawa
ul. Minerska 73
tel. 090 635806 fax. 24-53-66
pon.-pt. godz. 9.00-16.00

Podane orientacyjne ceny zawierają podatek VAT

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym

Sprzedaż detaliczna:
D.H. "KAMIONEK" 1p.
Warszawa ul.Kinowa 19
godz. pon.-pt. 13.00-20.00